Stefan Feld
City Collection
1

HAMBURG

Een spel voor 1 -5 spelers vanaf 14 jaar

Spelbeschrijving

De spelers kruipen in de rol van burgemeesters van de Vrije en Hanzestad Hamburg rond het jaar 1890 en onderhouden hun goede betrekkingen met de machtige personen van de stad. Je beconcurreert elkaar om invloed, macht en status. Het doel is om uiteindelijk de opperburgemeester van de stad Hamburg te worden.

Met behulp van handkaarten probeer je bouwlocaties aan te wijzen en te bebouwen, een dierentuin en een botanische tuin te stichten en de stadsmuur uit te breiden.

Door gebouwen te gebruiken kun je speciale vaardigheden, geld en overwinningspunten krijgen. De speler die na de eindtelling de meeste overwinningspunten heeft wint het spel en wordt de opperburgemeester van de Vrije en Hanzestad Hamburg. Bij een gelijke stand wint de speler met het meeste geld.

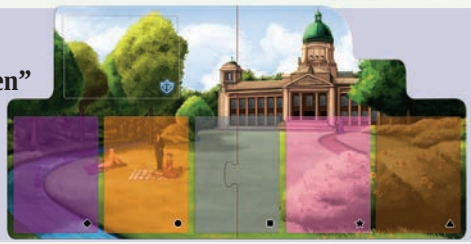
Spelmateriaal

• 1 Speelbord

Het toont verschillende stadsdelen van Hamburg waar je fiches legt en speelfiguren verplaatst; er is ook een overwinnings-puntenspoor waarop de overwinningspunten worden bijgehouden.

• 1 Kaartenbord "Planten un Blomen"

Hier bevinden zich de 5 trekstapels en de voorraad activerings-fiches



• 1 Wapenschild & 1 "Stefan Feld"-figuur

De figuren zijn tweedelig en worden voor het eerste spel in elkaar gezet.

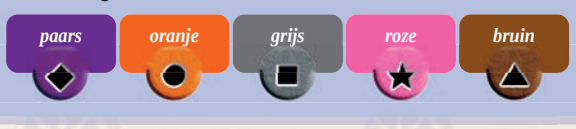
• 280 Speelkaarten

Voorzijde:

Er zijn telkens 12 kaarten van de volgende categorieën: Amusement, banken, bestuur, burgerij, circus, emigranten, geheim genootschap, gezondheid, handel, handwerk, haven, industrie, kerk, kunst, leger, mystiek, onderwereld, politie, theater, universiteit en 20 kaarten van elk van de speciale categorieën: Dierentuin en park

Achterzijde:

Voor de spelers die de kleuren van de kaarten niet goed kunnen onderscheiden, is er op de voor- en achterzijde van de kaarten een speciaal kleursymbool afgebeeld. Dezelfde symbolen zijn ook op het speelbord en het kaartenbord terug te vinden.



• 75 Arbeiders

Telkens 15 arbeiders in de kleuren paars, oranje, grijs, roze en bruin.

• 30 Munten "1 mark"

• 10 Munten "3 mark"

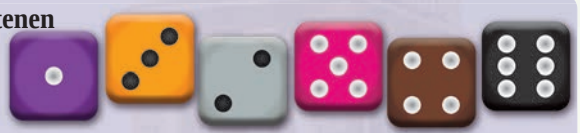
• 10 Zwarte, ronde onheilsfiches

Voorzijde:

Achterzijde: Overstroming, brand, instortende muur, plundering en ziekte.

• 50 Muurstenen

• 6 Dobbelstenen



In dezelfde 5 kleuren als de kaarten plus 1 zwarte dobbelsteen.

• 4 Tijdfiches

Deze worden op de klokken-toren van de St. Michaelkerk gelegd en geven de huidige ronde weer.

• 40 Activeringsfiches

Deze zijn nodig om bepaalde gebouwen te activeren.

• 8 Geestelijken*

• 8 Beelden „Hans-Hummel"*

Voor het eerste spel moet elk beeld in een achthoekig voetje worden gestoken. Op de beelden zijn de punten "2" tot en met "9" afgebeeld.

*Spelmateriaal in de DELUXE-versie**

Spelmateriaal in de CLASSIC-versie

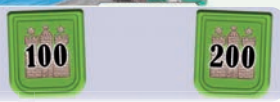
• 1 Spelregeloverzicht

• 1 Supplement met uitleg over de kaarten en fiches

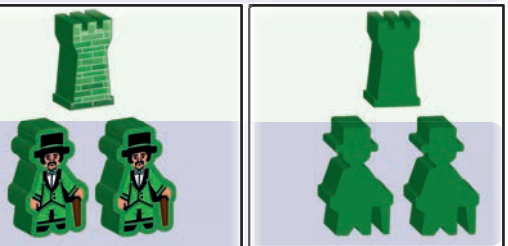
Spelmateriaal per speler *(in de kleuren rood, groen, geel, blauw en wit)*

- **1 Spelersbord**

- **1 “100/200”-fiche**



- **1 Stadstoren***
- **2 Speelfiguren***



*Spelmateriaal in de DELUXE-versie**

Spelmateriaal in de CLASSIC-versie

- **2 Overzichtskaarten:** **“Fases van het spel” en “Basisacties”/”Eindtelling”**

- **5 Meerderheidsfiches**

Stadhuisplein, dierentuin, gebouwen, overwinningspuntenspoor en stadsmuur

- **15 Rechthoekige onheilsniveau-fiches**

Telkens 3x overstroming, brand, instortende stadsmuur, plundering en ziekte

Uitbreiding 1: De burgemeesters

- **5 Burgemeesterfiches**

Voorzijde *Achterzijde*

De fiches zijn dubbelzijdig en bieden speciale vaardigheden die de spelers tijdens het spel kunnen benutten.

Uitbreiding 2: Hans Hummel en Zitronenjette

- **2 Beelden “Hans Hummel”***
- **3 Beelden „Zitronenjette“***

“Hans Hummel” geeft extra overwinningspunten en “Zitronenjette” geeft extra geld.

*Spelmateriaal in de DELUXE-versie**

Spelmateriaal in de CLASSIC-versie

Uitbreiding 3: Extra onheil

- **10 Zwarte, ronde onheilsfiches**

Deze fiches brengen een nog groter onheil, maar kunnen ook kleine geschenken opleveren.

Uitbreiding 4: De schepen

- **6 Schepen***

Voor het eerste spel moet elk schip in een voetje worden gestoken. Ze hebben dezelfde 5 kleuren als de kaarten plus 1 zwart schip. Elk schip toont speciale acties.

*Spelmateriaal in de DELUXE-versie**

Spelmateriaal in de CLASSIC-versie

Uitbreiding 5: De beurs

- **10 beursfiches**

Voorzijde *Achterzijde*

- **1 beurskoers-steen***

*Spelmateriaal in de DELUXE-versie**

Spelmateriaal in de CLASSIC-versie

Uitbreiding 6: De geestelijken-fiches

- **12 geestelijken-fiches**

Voorzijde *Achterzijde*

De fiches zijn dubbelzijdig en hebben, afhankelijk van de zijde, een positief of een negatief effect op de acties van de spelers.

*In dit overzicht wordt zowel het spelmateriaal van de **DELUXE-versie** als ook van de **CLASSIC-versie** getoond. In de rest van dit spelregeloverzicht wordt in de voorbeelden alleen het materiaal uit de **DELUXE-versie** gebruikt. Het DELUXE-spelmateriaal is ook afzonderlijk verkrijgbaar. Meer informatie hierover is te vinden op de pagina‘s 22-23.*

Spelvoorbereiding – voorbeeld voor 4 spelers

A) Het speelbord:

1 Leg het speelbord in het midden van de tafel. Het bord is onderverdeeld in vijf gebieden:

Stadhuis met stadhuisplein en Binnenalster

2 Kijk in de onderstaande tabel welke beelden er, afhankelijk van het aantal spelers, gebruikt worden in het spel. Plaats de beelden in afnemend puntenaantal naast het speelbord.

Plaats het beeld met het hoogste aantal overwinningspunten op het achthoekige veld links van het stadhuis.

3 Plaats de zes dobbelstenen op de Binnenalster rechts naast het stadhuis.

	Beelden met overwinningspunten (OP)							
	9 OP	*8 OP*	*7 OP*	*6 OP*	*5 OP*	*4 OP*	*3 OP*	*2 OP*
2 spelers	✓		✓			✓		✓
3 spelers	✓		✓	✓	✓	✓		✓
4 spelers	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5 spelers	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

St. Michaelkerk

4 Plaats de 8 geestelijken op het veld rechts naast de St. Michaelkerk.

5 Leg de 4 tijdfiches in oplopende volgorde (1 uur boven, 4 uur onder) op het daarvoor bestemde veld van de klokkentoren.

De Speicherstadt

6 Sorteer de arbeiders op kleur en plaats deze in de 5 bovenste pakhuizen van de Speicherstadt met de overeenkomstige kleur.

7 Leg de munten in het grote pakhuis hieronder.

8 Leg de 10 zwarte onheilsfiches in het brandende huis, met de zwarte zijde naar boven.

9 Plaats de 50 muurstenen op het bouwterrein onder het brandende huis.

De haven

10 We adviseren om het eerste spel zonder uitbreiding 4 “De schepen” te spelen. Dit gebied blijft dan leeg en de schepen blijven in de doos. Als er met schepen gespeeld wordt, lees dan verder op pagina 17.

De beurs

11 We adviseren om het eerste spel zonder uitbreiding 5 “De beurs” te spelen. Dit gebied blijft dan leeg en de beursfiches en beurskoers-steen blijven in de doos. Als er met de beurs gespeeld wordt, lees dan verder op pagina 18.

B) Het kaartenbord “Planten un Blomen”:

12 Leg het kaartenbord naast het speelbord.

13 Sorteer de kaarten op kleur van de achterzijde en schud de stapels afzonderlijk. Leg de stapels gedekt als trekstapels op de overeenkomstige velden van het kaartenbord.

14 Trek de bovenste kaart van elke stapel. Deze kaarten worden geschud en open als aflegstapel naast het kaartenbord gelegd.

15 Leg de 40 activeringsfiches op het daarvoor bestemde veld van het kaartenbord.

C) Het persoonlijke spelmateriaal:

Kies een spelerskleur. Neem een spelersbord in deze kleur en het volgende spelmateriaal:

16 1 “100/200” fiche dat met de “100”-zijde naar boven op het veld “100” van het overwinningspuntenspoor wordt gelegd.

17 1 overzichtskaart “Fases van het spel” en 1 overzichtskaart “Basisacties”. Leg deze overzichtskaarten tegen de onderkant van het spelersbord. *De kaarten zijn dubbelzijdig. Op de achterzijde van “Basisacties” staat de ”Eindtelling”.*

18 15 onheilsniveau-fiches; plaats 3 van elk naast elkaar in de overeenkomstig gekleurde uitsparingen van het spelersbord. Het rechterveld blijft vrij.

19 1 stadstoren. Plaats deze in het midden van de stadsmuur.

20 2 speelfiguren; plaats 1 speelfiguur op het stadhuisplein op het startveld met dezelfde kleur. De andere speelfiguur wordt op veld “5” van het overwinningspuntenspoor geplaatst.

Het spelmateriaal in de ongebruikte spelerskleuren gaat terug in de doos.

21 **Tenslotte neem je:**

5 meerderheidsfiches; leg deze op het spelersbord op de ovale velden met dezelfde kleur, met de gekleurde zijde naar onderen.
5 mark, die naast het spelersbord worden gelegd. 1 arbeider van elke kleur. Plaats de arbeiders op de overeenkomstig gekleurde huizen van het spelersbord. (Voor uitbreiding 1 „De burgemeesters“, zie de opmerking hieronder).

Opmerking: *Als met uitbreiding 1 “De burgemeesters” wordt gespeeld, dan worden de arbeiders en het geld genomen zoals aangegeven op de burgemeesterfiches en niet zoals hierboven.*

Nu kan het spel beginnen

De speler die weet wat “Hummel. Hummel – Mors, Mors” betekent neemt het **wapenschild** (of kiest de “Stefan Feld”-figuur) en begint het spel.
Als niemand het weet dan wordt er geloot.

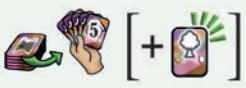
De speler die het wapenschild of de “Stefan Feld”-figuur heeft, is altijd de eerste speler als er tijdens het spel acties uitgevoerd moeten worden. De overige spelers volgen dan in de richting van de klok.

Algemene regel: *Als regels op kaarten of fiches afwijken van de regels hier beschreven in het spelregeloverzicht, dan gelden de regels op de kaarten en fiches. Extra toelichting is te vinden in het supplement.*

Spelverloop

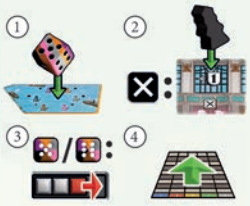
Het spel wordt gespeeld in **8 cyclussen**. Aan het einde van de achtste cyclus vindt de eindtelling plaats.

Elke cyclus bestaat uit 4 fases:



Fase I: Handkaarten aanvullen

1. Vul je hand aan tot 5 kaarten.
2. Eventueel inkomsten uit "Park"-kaarten krijgen.

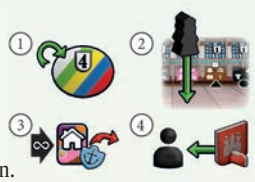


Fase II: Dobbelsteenacties

1. Werp alle zes dobbelstenen en plaats ze op de Binnenalster.
2. Plaats een geestelijke in de kerk.
3. Eventueel het onheilsniveau verhogen.
4. Eventueel een veld opschuiven op het stadhuisplein.

Fase III: Basisacties uitvoeren

- Deze fase wordt gespeeld over 4 rondes.
- In elke ronde wordt een handkaart gespeeld en daarmee 1 van de 6 basisacties uitgevoerd.



Fase IV: Einde van de cyclus

1. Controleer de 5 meerderheden.
2. Plaats de huidige geestelijke die in de kerk staat nu op het veld voor de kerk.
3. Eventueel activeringsfiches verwijderen van de eigen uitgestalde kaarten.
4. Het wapenschild, met de klok mee, doorgeven aan de volgende speler.

Opmerking: *In elk van de 4 fases kun je bepaalde eigen uitgestalde kaarten activeren.*
In welke fase en op welke manier dat gebeurt, is te lezen op ***pagina 14 "Activeren van kaarten"****.*

Fase I: Handkaarten aanvullen

Vul in de volgorde van de beurt **je hand aan tot 5 kaarten**. Je mag van elke stapel (kleur) naar keuze elk **gewenst aantal** kaarten nemen. Je mag bijvoorbeeld alle kaarten van 1 stapel trekken of van elke stapel 1 kaart of elke mogelijke combinatie hier tussenin.

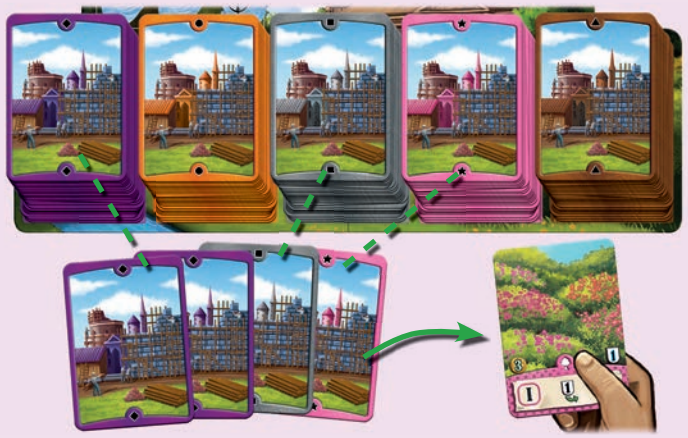
Leg de getrokken kaarten eerst gedekt voor je en bekijk ze pas als alle kaarten getrokken zijn. De limiet is in deze fase 5 kaarten.
De limiet van het aantal handkaarten bedraagt na het aanvullen altijd exact 5 kaarten.

Opmerking: *In de cyclussen 2-8 heb je waarschijnlijk nog kaarten van de voorgaande cyclus in je hand. In dat geval worden er minder dan 5 kaarten getrokken.*

Nadat je de 5 kaarten in je hand genomen en bekeken hebt, neem je nog de inkomsten uit je uitgestalde **„Park"-kaarten**.

Opmerking: *Op hierdoor genomen extra kaarten is de handkaartenlimiet niet van toepassing.*

Als een trekstapel volledig is gebruikt, dan kunnen er in de rest van het spel geen kaarten van die kleur meer getrokken worden.



Voorbeeld: Patricia heeft nog 1 kaart over van de vorige cyclus en trekt 4 kaarten. Ze trekt 2 paarse, een grijze en een roze kaart.

Fase II: Dobbelsteenacties

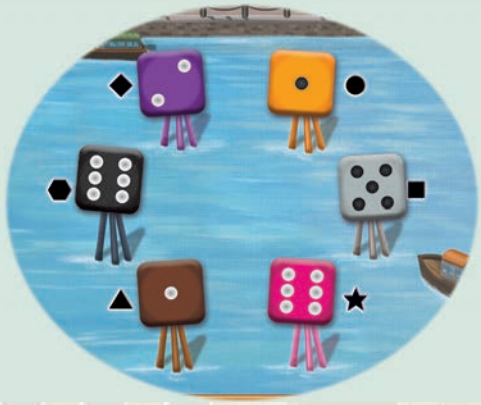
Voer de volgende stappen uit in deze volgorde:

1e stap: Werp de 6 dobbelstenen

De eerste speler werpt de 6 dobbelstenen en plaatst ze, op de overeenkomstige velden van de Binnenalster, op het speelbord.

De worp geldt voor alle spelers.

Voer de volgende stappen gelijktijdig uit of in de huidige spelersvolgorde wanneer dit van toepassing is.



Voorbeeld:

Beate werpt de 6 dobbelstenen en plaatst ze op de overeenkomstige velden van de Binnenalster.

2e stap: Plaats een geestelijke in de kerk

Plaats een geestelijk in de kerk, op een venster met hetzelfde getal als de **worp van de zwarte dobbelsteen**.

Elk kerkvenster correspondeert met 4 respectievelijk 2 categorieën. Bij de eindtelling levert elk gebouw rechts van het spelersbord of elke kaart “Dierentuin” en/of “Park” links van het spelersbord, een extra overwinningspunt op voor elke geestelijke op de betreffende categorie.

3e stap: Het onheilsniveau verhogen

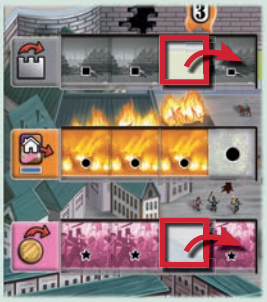
Als met een **gekleurde dobbelsteen “5” of “6”** geworpen is, dan wordt het onheil voor elke speler een niveau verhoogd. Dit betekent dat de speler het meest rechtse rechthoekige onheilsniveau-fiche, in de betreffende kleur (paars, oranje, grijs, roze of bruin), op het **spelersbord** naar rechts verschuift. Elk onheil heeft 3 niveaus. Niveaus worden verhoogd van links naar rechts.

Let op “Intrige”: *Als met de **zwarte dobbelsteen** een “5” of “6” geworpen is, dan wordt **eerst een** willekeurig zwart onheilsfiche uit het brandende huis getrokken. Op de achterzijde is een onheil afgebeeld dat overeenkomt met een van de vijf kleuren onheil op het spelersbord. De spelers moeten het onheilsniveau van deze kleur verhogen, door het meest rechtse onheilsniveau-fiche naar rechts te verschuiven.*

De onheilsfiches die op deze manier worden getrokken, worden open naast het speelbord gelegd. Als alle fiches uit het brandende huis zijn getrokken dan worden deze gedekt geschud en opnieuw in het brandende huis gelegd.

Opmerking:

- *De gevolgen van het onheil worden op pagina 15 uitgelegd.*
- *Als met uitbreiding 4 „De schepen“ wordt gespeeld, dan is nu het moment om de schepen te activeren. Meer hierover is te lezen op pagina17.*



Voorbeeld: Frank moet een roze en een grijs onheilsniveau-fiche op zijn spelersbord naar rechts verschuiven.

Voorbeeld: Patricia neemt een zwart onheilsfiche en draait het om. Het toont een bruin onheil en ze moet het meest rechtse bruine onheilsniveau-fiche op haar spelersbord naar rechts verschuiven.

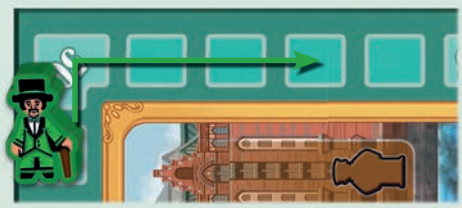
4e stap: Een veld opschuiven op het stadhuisplein

Nu mag **je één veld naar voren schuiven** op het stadhuisplein. De kosten hiervoor hangen af van de geworpen dobbelstenen. **Tel alle dobbelstenen met “1” en “2”** bij elkaar op. Het totaal is dan het aantal mark dat betaald moet worden. Iedere speler die wil opschuiven betaalt de kosten en verplaatst zijn speelfiguur een veld in de richting van het stadhuis.

Het verplaatsen van de speelfiguur is niet verplicht. Als een speler niet voldoende geld heeft of de kosten niet wil betalen, dan slaat hij deze stap over en blijft de speelfiguur staan. Als er geen “1” of “2” geworpen is, dan **kunnen er geen speelfiguren verplaatst worden**.

Hoe dichter een speelfiguur bij het stadhuis komt, hoe meer overwinningspunten een speler krijgt bij de eindtelling. Het laatste veld op het stadhuisplein levert 18 overwinningspunten op. Als de speelfiguur van de speler op het laatste veld is aangekomen, dan kan deze nog steeds “virtueel opschuiven”. De speelfiguur blijft op het laatste veld staan maar de speler krijgt **direct 4 overwinningspunten** voor elke keer dat hij virtueel opschuift.

Voorbeeld: Volgens de dobbelstenen bedragen de kosten 1 + 2 + 1 = 4. Alex betaalt 4 mark en schuift zijn rode speelfiguur 1 veld vooruit op het stadhuisplein.



Opbouw en uitleg van de kaarten

In dit spel spelen beide zijden van de kaarten een rol. De achterzijden van alle kaarten zijn bouwlocaties en ze onderscheiden zich alleen door de kleur van de rand. De voorzijden zijn verschillende gebouwen, dierentuin of park.

De kleuren van de kaarten

Er zijn **5 verschillende kleuren kaarten** *(paars, oranje, grijs, roze en bruin)*. Elke kaart heeft dezelfde kleur op de voorzijde als op de op de achterzijde. Voor de spelers die moeite hebben om de kleuren te onderscheiden, worden de kleuren ook aangeduid met een kleur-symbool. Deze symbolen zijn ook op ander spelmateriaal afgebeeld.

Vaardigheid

Elke eigen uitgestalde kaart geeft na activering een vaardigheid of voordeel. Dit wordt weergegeven door de symbolen aan de onderkant van de kaart.

Opmerking: *Spelmateriaal dat wit is afgebeeld, is altijd van de speler die aan de beurt is, niet van de overige spelers.*

Kaartnummer

Alle 280 kaarten hebben een nummer. In het supplement kun je deze nummers terugvinden en worden de vaardigheden beschreven met eventueel extra uitleg.

Kosten

Aan de linker rand van de kaart staan de kosten in marken om deze kaart als gebouw te plaatsen (dus op een bouwlocatie rechts van het eigen spelersbord neer te leggen), of als park of dierentuin links van het eigen spelersbord te plaatsen.

Overwinningspunten

Aan de rechter rand van de kaart staan de overwinningspunten, die je krijgt als de kaart bij de eindtelling nog in de eigen kaarten-uitstalling ligt.

Activeringssymbool

Er zijn 4 verschillende activeringssymbolen. Ze staan linksonder op de kaart en geven aan wanneer en hoe dit gebouw of park geactiveerd kan worden. De symbolen en hun betekenis worden in meer detail uitgelegd op pagina 14.

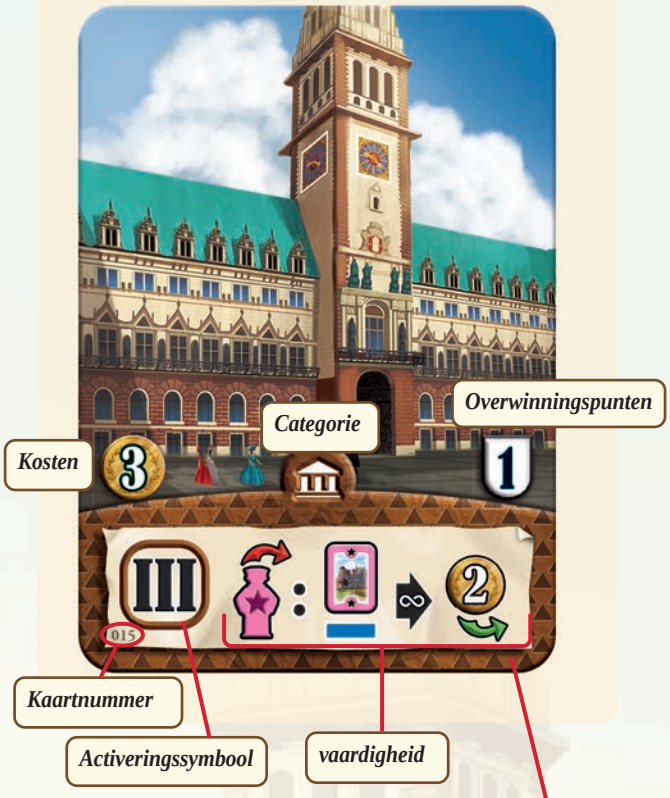
Categorie

Elke kaart hoort in een van 22 verschillende categorieën thuis. Het symbool staat in het midden boven de andere symbolen afgebeeld.

De categorieën zijn:

Amusement, banken, bestuur, burgerij, circus, emigranten, geheim genootschap, gezondheid, handel, handwerk, haven, industrie, kerk, kunst, leger, mystiek, onderwereld, politie, theater en universiteit (12 kaarten van elk) en park en dierentuin (20 kaarten van elk).

Voorzijde = gebouw/dierentuin/park



Achterzijde = bouwlocatie

Speciale regels voor kaarten van de categorie “Dierentuin” en “Park”

Deze kaarten mogen, net als de kaarten uit de andere categorieën, als bouwlocatie aan de rechterkant van het spelersbord worden gelegd als de achterzijde boven ligt. De voorzijden zijn echter **geen gebouwen** en worden daarom **links** van het spelersbord gelegd.
Let op: *De voorzijden van alle “Dierentuin”- en “Park”-kaarten zijn* ***geen gebouwen****. Als in het supplement over* ***gebouwen*** *wordt gesproken dan worden deze kaarten dus* ***niet*** *bedoeld.*

Voordelen van de “Dierentuin”-kaarten:

Ze hebben een betere kosten/overwinningspunten-verhouding. Ze hebben geen bouwlocatie nodig om gelegd te worden en ze hebben een eigen meerderheidsfiche.

Voordelen van de “Park”-kaarten:

De „Park“-kaarten hebben geen bouwlocatie nodig om gelegd te kunnen worden. 1x per cyclus, aan het eind van **fase I**, kunnen de uitgestalde „Park“-kaarten geactiveerd worden. Hierdoor krijg je overwinningspunten, geld, arbeiders of kaarten van een bepaalde trekstapel. Na de activering wordt een activeringsfiche op de kaart gelegd.

Fase III: Basisacties uitvoeren

Dit is het hoofdonderdeel van elke cyclus. Deze fase bestaat uit 4 rondes.

Algemene regels voor deze fase:

- De speler die aan de beurt is speelt 1 handkaart en gebruikt deze om een van de zes basisacties uit te voeren.
- Tijdens deze fase voert elke speler in totaal 4 acties uit. Dit kunnen 4 verschillende acties zijn of meerdere keren dezelfde actie(s).
- De speler die aan de beurt is mag aansluitend zijn uitgestalde gebouwen die voorzien zijn van het symbool “III” activeren. Daarna legt hij een activeringsfiche op de kaart.
- Deze fase eindigt na 4 rondes.

Belangrijk: Als de laatste speler aan de beurt is geweest, dan neemt hij een tijdfiche van de klokkentoren en legt dit op het aflegveld. Op deze manier is voor alle spelers goed te zien wat de huidige ronde is. Als het laatste tijdfiche verwijderd is, dan eindigt met deze vierde ronde ook fase III.

Een speler **moet** voor **elke** gespeelde kaart **1** van de volgende **basisacties** uitvoeren:

- **Neem 3 arbeiders**
- **Neem X geld**
- **Verlaag het niveau van 1 onheil EN krijg 1 overwinningspunt**
- **Bouw een stadsmuur**
- **Leg een bouwlocatie neer** ***(achterzijde van een kaart)***
- **Bouw 1 gebouw** ***(voorzijde van een kaart)***

De basisacties in detail

Neem 3 arbeiders

Leg de gekozen kaart open op de aflegstapel, neem **3 arbeiders in de kleur van de gespeelde kaart** en plaats ze op het overeenkomstige deel van het spelersbord.

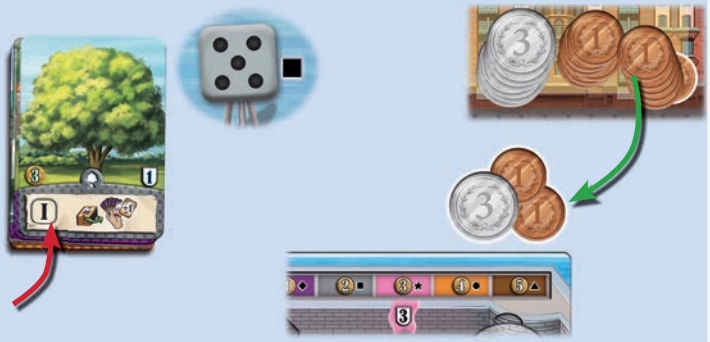
Opmerking: *Het aantal arbeiders is niet begrensd; als er geen arbeiders van een bepaalde kleur meer zijn, gebruik dan willekeurige andere materialen als vervanging.*

Voorbeeld: Beate speelt een paarse kaart, neemt 3 paarse arbeiders en plaatst ze op de paarse huizen van haar spelersbord.

Neem X geld

Leg de gekozen kaart open op de aflegstapel en neem **het aantal marken** uit de Speicherstadt, **gelijk aan het aantal ogen van de dobbelsteen van dezelfde kleur als de gespeelde kaart**.
Leg het geld naast het spelersbord.

Opmerking: *De hoeveelheid geld is niet begrensd; als er niet voldoende munten meer zijn, gebruik dan willekeurige andere materialen als vervanging.*



Voorbeeld: Frank speelt een grijze kaart en neemt 5 mark uit de Speicherstadt. Hij legt de munten naast zijn spelersbord.

Verlaag het niveau van 1 onheil EN krijg 1 overwinningspunt

Leg de gekozen kaart open op de aflegstapel en schuif het meest linkse onheilsniveau-fiche, **van het onheil van dezelfde kleur als de gespeelde kaart**, naar links. Het onheil neemt hierdoor af.

Belangrijk: Elke keer*, als je het onheil vermindert door deze actie of door het activeren van een gebouw, dan krijg je* ***direct 1 overwinningspunt****. De speelfiguur op het overwinningspuntenspoor wordt dan een veld naar voren gezet.*

Voorbeeld: Patricia speelt een bruine kaart en legt deze op de aflegstapel. Ze schuift het bruine onheilsniveau-fiche naar links. Hiervoor krijgt ze 1 overwinningspunt en ze zet haar speelfiguur een veld vooruit op het overwinningspuntenspoor.

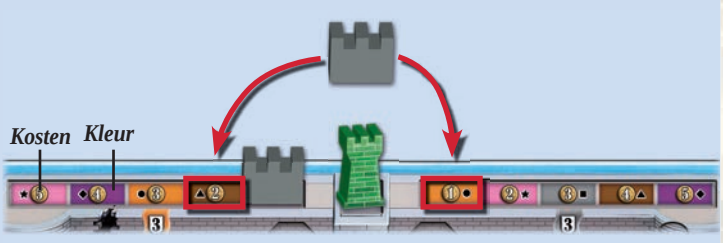
Bouw een stadsmuur

Op elk spelersbord is een deel van de oude stadsmuur van Hamburg afgebeeld, tekens een helft links en een helft rechts van de stadstoren.

Elke helft bestaat uit 5 muursegmenten en ieder segment heeft een bepaalde kleur.

Je moet proberen deze 10 segmenten met muurstenen vol te bouwen. Je begint hierbij aan beide kanten altijd eerst met het segment het dichtst bij de toren.

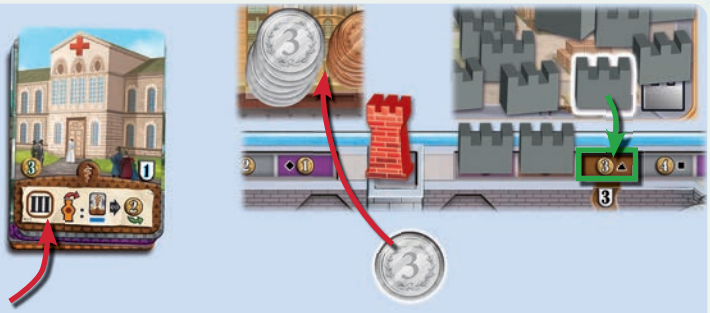
In de loop van het spel mag er ook aangrenzend aan een eerder gebouwde muursteen verder gebouwd worden. Er zijn dus altijd maar maximaal 2 segmenten waar gebouwd mag worden.



Voorbeeld: Als Ulrich zijn volgende muursteen wil bouwen mag hij deze op het bruine segment bouwen (links, voor 2 mark) of op het oranje segment (rechts, voor 1 mark).

Om deze actie uit te voeren wordt een kaart, **in de kleur van het muursegment** dat gebouwd gaat worden, op de aflegstapel gelegd **en worden de kosten betaald die op het segment staan aangegeven**. Dan wordt de muursteen op het segment geplaatst

Als links of rechts een derde segment gebouwd wordt, dan levert dat telkens **in de eindtelling** 3 overwinningspunten op.

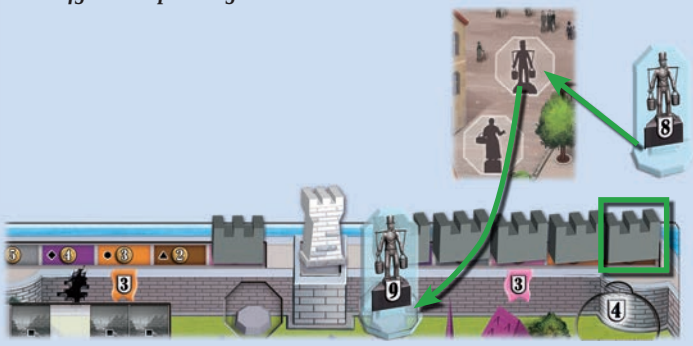


Voorbeeld: Alex legt een bruine kaart op de aflegstapel en plaatst een muursteen op het bruine segment van zijn stadsmuur. Hij betaalt de 3 mark zoals afgebeeld op het segment.

Zodra een helft van de stadsmuur volledig gebouwd is, wordt het dan beschikbare beeld van het speelbord genomen en op het daarvoor bestemde achthoekige veld van het spelersbord geplaatst.

Hierna wordt het volgende beeld op het achthoekige “Hans Hummel”-veld van het speelbord geplaatst. Aan het einde van het spel is elk beeld het aangegeven aantal overwinningspunten waard.

Let op: *Het achthoekige veld met de vrouwenfiguur is alleen van belang als er met uitbreiding 2 “Hans Hummel en Zitronenjette” gespeeld wordt.*



Voorbeeld: Frank bouwt zijn vijfde muursteen aan de rechterkant van zijn spelersbord en neemt het beeld dat nu op het speelbord staat. Hij plaatst het beeld op zijn spelersbord. Vervolgens wordt het beeld met de meeste punten dat naast het speelbord staat, op het vrije veld van het speelbord geplaatst.

Leg een bouwlocatie neer (achterzijde van een kaart)

Leg een van je handkaarten, **met de achterzijde (bouwlocatie) naar boven**, in de kaartenuitstalling rechts van het spelersbord.

Hiervoor moet **1 arbeider, in de kleur van de neergelegde kaart**, terug in de voorraad in de Speicherstadt worden gelegd.

Voorbeeld: Ulrich legt een roze kaart met de achterzijde naar boven in zijn kaartenuitstalling. Hij legt hiervoor 1 roze arbeider terug in de Speicherstadt.

Bouw 1 gebouw (voorzijde van een kaart)

Leg een van je handkaarten, **met de voorzijde (gebouw) naar boven** en een klein stukje verschoven, op een vrije bouwlocatie, zodanig dat de kleur van de bouwlocatie zichtbaar blijft.

Hiervoor moeten de **kosten betaald worden van de gespeelde kaart.** De munten worden teruggelegd in de voorraad in de Speicherstadt.

Op elke bouwlocatie is **plaats voor 1 gebouw**. Het gebouw **mag een andere kleur hebben** dan de bouwlocatie waarop het is gebouwd.

Als er voor het gebouw een activeringsfiche nodig is, om het een keer per cyclus te activeren, neem dan een fiche uit de voorraad en leg dit naast het gebouw.

Voorbeeld: In de volgende ronde speelt Beate een paars gebouw op haar eerder gelegde bouwlocatie. Ze betaalt 9 mark, legt de munten in de Speicherstadt en neemt een activeringsfiche uit de voorraad.

Fase IV: Einde van de cyclus

Ook in deze fase kunnen nog gebouwen geactiveerd worden als deze het activeringssymbool IV of ∞ hebben. Daarnaast worden de volgende stappen in de beschreven volgorde uitgevoerd.

1) Controleer de meerderheden

Controleer eerst welke spelers een of meer meerderheidsfiches mogen omdraaien naar de actieve gekleurde zijde. Er zijn 5 categorieën waarvoor spelers een meerderheid kunnen krijgen. Voor alle categorieën gelden dezelfde regels:

• Een speler die als **enige** een meerderheid heeft mag zijn meerderheidsfiche naar de gekleurde zijde draaien en krijgt daardoor overwinningspunten aan het einde van het spel. Als meerdere spelers de meerderheid hebben dan draait geen van hen het fiche om. Dit betekent dus dat een speler meer kaarten, muurstenen of overwinningspunten moet hebben **dan alle andere afzonderlijke spelers**.

• Een omgedraaid meerderheidsfiche blijft de rest van het spel met de gekleurde zijde naar boven liggen. Als een andere speler later in het spel de meerderheid krijgt in die categorie, dan mag hij ook zijn meerderheidsfiche omdraaien. Dit betekent dat aan het einde van het spel, meerdere spelers het meerderheidsfiche van dezelfde categorie, met de gekleurde zijde naar boven, op hun spelersbord kunnen hebben liggen.

Opmerking: *Deze basisregels kunnen door bepaalde kaarten gewijzigd worden.*

Controleer na elkaar:

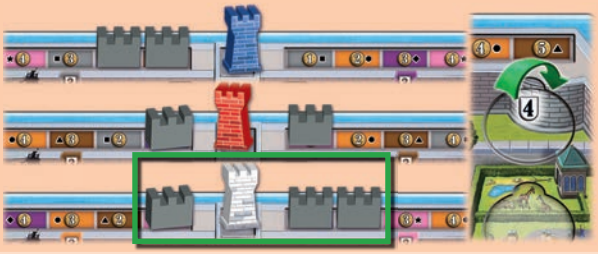
Het stadhuisplein: De speler die het **verst gevorderd** is op het stadhuisplein, mag zijn **meerderheidsfiche "Stadhuisplein"** omdraaien naar de gekleurde zijde.

Voorbeeld: De speelfiguur van Alex is het verst gevorderd op het stadhuisplein. Hij mag zijn meerderheidsfiche "Stadhuisplein" omdraaien naar de gekleurde zijde.

Gebouwen: De speler met de meeste gebouwen in zijn kaartenuitstalling **rechts** van het spelersbord, mag zijn **meerderheidsfiche "Gebouwen"** omdraaien naar de gekleurde zijde.

Voorbeeld: Alex en Ulrich hebben allebei 2 gebouwen in hun uitstalling. Beate heeft 3 gebouwen en zij mag haar meerderheidsfiche "Gebouwen" omdraaien naar de gekleurde zijde.

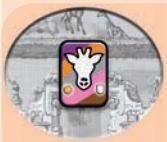
De stadsmuur: De speler die op de 10 segmenten van de stadsmuur **de meeste** muurstenen gebouwd heeft, mag zijn **meerderheidsfiche "Stadsmuur"** omdraaien naar de gekleurde zijde.



Voorbeeld: Beate en Alex hebben allebei 2 muurstenen gebouwd. Frank (wit) heeft 3 gebouwd en hij mag zijn meerderheidsfiche "Stadsmuur" omdraaien naar de gekleurde zijde.

Overwinningspunten: De speler die het **verst gevorderd** is op het overwinningspuntenspoor, mag zijn **meerderheidsfiche "Overwinningspunten"** omdraaien naar de gekleurde zijde.

Voorbeeld: De blauwe speelfiguur van Beate staat vooraan op het overwinningspuntenspoor. Ze mag haar meerderheidsfiche "Overwinningspunten" omdraaien naar de gekleurde zijde.

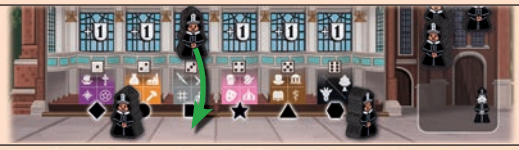


De "Dierentuin"-kaarten: De speler met **de meeste** "Dierentuin"-kaarten links naast zijn spelersbond, mag zijn **meerderheidsfiche "Dierentuin"** omdraaien naar de gekleurde zijde.

Voorbeeld: Alex heeft 1 "Dierentuin"-kaart in zijn kaartenuitstalling liggen. Beate heeft er 2 en Ulrich heeft 4 "Dierentuin"-kaarten. Hij mag zijn meerderheidsfiche "Dierentuin" omdraaien naar de gekleurde zijde.

2) Plaats een geestelijke voor de kerk

Verplaats de geestelijke van deze cyclus van het kerkvenster naar het veld onder dat venster **voor** de kerk.



3) Verwijder activeringsfiches

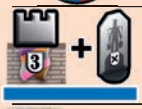
Alle spelers verwijderen de activeringsfiches van hun gebouwen en leggen deze terug in hun persoonlijke voorraad naast het spelersbord. In de volgende beurt kunnen de gebouwen weer geactiveerd worden.

4) Het wapenschild doorgeven aan de volgende speler

De speler die het wapenschild heeft geeft dit, met de klok mee, door aan de volgende speler. Nu start de volgende cyclus.

Einde van het spel en eindtelling

Aan het **einde van de achtste cyclus** (*wanneer alle geestelijken voor de kerk staan*), eindigt het spel en volgt de **eindtelling**. De spelers krijgen nu nog extra overwinningspunten:

	Voor elke uitgestalde **kaart** (gebouw/dierentuin/park) het op de kaart **afgebeelde aantal overwinningspunten**.
	Voor elk uitgestald **gebouw** met een **lauwerkrans** het aantal overwinningspunten dat overeenkomt met de afgebeelde vaardigheid.
	Voor elk **meerderheidsfiche** dat met de gekleurde zijde naar boven gedraaid is **4 overwinningspunten**.
	Voor elk gebouwde **derde segment van de stadsmuur**, links of rechts van de stadstoren, **3 overwinningspunten**. **Elk "Hans Hummel"-beeld** op het spelersbord is het **afgebeelde aantal overwinningspunten** waard.
	Elke geestelijke voor de kerk, geeft **1 overwinningspunt per uitgestald gebouw/dierentun/park** in de **overeenkomstige categorie**.
	Tenslotte krijgt elke speler de overwinningspunten die zijn afgebeeld **naast het veld met zijn speelfiguur op het stadhuisplein**.

De speler verplaatst zijn speelfiguur op het overwinningspuntenspoor het verkregen aantal overwinningspunten naar voren. Als het veld "100" gepasseerd wordt, dan neemt de speler het "100/200"-fiche en legt dit met de zijde "100" naar boven voor zich neer. Als het een speler lukt om meer dan 200 overwinningspunten te halen, dan wordt het fiche omgedraaid naar de "200"-zijde.

De speler met de meeste overwinningspunten is de winnaar van het spel en de nieuwe opperburgemeester van de Vrije en Hanzestad Hamburg. Bij een gelijke stand wint de speler met het meeste geld. Als dit ook gelijk is, dan delen de spelers de overwinning. **Gefeliciteerd!**

Voorbeeld van een eindtelling:

Patricia heeft al 61 overwinningspunten verdiend tijdens het spel.
Bij de eindtelling voegt ze hier het volgende aan toe:

1) Ze heeft 4 gebouwen, 1 dierentuin en 1 park in haar kaartenuitstalling met de waardes 2 + 1 + 3 + 3 + 0 + 0 = 9 overwinningspunten.

2) Haar 2 gebouwen met een lauwerkrans geven elk 2 overwinningspunten = 4 overwinningspunten.

3) Patricia heeft de beide meerderheidsfiches "Stadhuisplein" en "Overwinningspunten" omgedraaid naar de gekleurde zijde en krijgt voor elk fiche 4 overwinningspunten = 8 overwinningspunten.

4) Ze heeft 1 stadsmuur van 3 segmenten gebouwd = 3 overwinningspunten.

5) Er staan 3 geestelijken op het roze veld voor de kerk. De 3 roze gebouwen van Patricia zijn 9 overwinningspunten waard. Met 1 geestelijke op het zwarte veld krijgt ze 2 overwinningspunten voor haar park en dierentuin.

6) Haar speelfiguur op het stadhuisplein staat op het vijfde veld = 7 overwinningspunten.

Patricia krijgt tijdens de eindtelling 42 overwinningspunten. Samen met de 61 overwinningspunten eerder uit het spel brengt dit het totaal op 103 overwinningspunten.

Activeren van kaarten

De speler die aan de beurt is, mag zijn eigen uitgestalde kaarten activeren. Kaarten kunnen geactiveerd worden tijdens de 4 fases van een cyclus en tijdens de eindtelling.

Het afgebeelde symbool geeft aan in welke fase de kaart geactiveerd kan worden en hoe vaak. Door het activeren van een kaart kunnen de normale regels veranderen.

Let op: *Een "Dierentuin"-kaart kan niet geactiveerd worden.*

Bliksemschicht:

Als tijdens **fase III** zo'n kaart in de uitstalling **wordt gelegd**, dan is deze **direct en eenmalig** geactiveerd. De kaart kan niet nogmaals geactiveerd worden.

Voorbeeld: Wanneer je dit gebouw bouwt, dan krijg je direct een roze arbeider en 3 mark.

Nummer van de fase:

Dit gebouw kan slechts **eenmaal per cyclus, in de aangegeven fase**, geactiveerd worden. Het activeren kost geld of vereist dat aan een bepaalde voorwaarde wordt voldaan. Als zo'n gebouw geactiveerd wordt, dan wordt er een activeringsfiche op gelegd.

Opmerking voor fase III:
Je mag een gebouw voor of na de basisacties activeren. *Je mag sommige gebouwen voor de basisacties activeren en andere erna. Je mag zelfs een gebouw activeren dat zojuist in deze ronde is neergelegd.*

Voorbeeld: Neem in elke cyclus 2 mark, tijdens fase III.

Oneindig-symbool met nummer van de fase:

Dit gebouw is continu geactiveerd en **verstrekt of verbetert altijd** de actie die links van de dubbele punt is weergegeven. Op zo'n kaart wordt nooit een activeringsfiche gelegd.

Voorbeeld: Elke keer wanneer (tijdens fase III) een oranje gebouw wordt gebouwd, dan hoef je slechts de helft van de kosten te betalen (afgerond naar boven).

Lauwerkrans:

Als zo'n gebouw in de kaartenuitstalling ligt, dan wordt het **tijdens de eindtelling** geactiveerd.

Voorbeeld: Aan het einde van het spel krijg je tijdens de eindtelling 1 overwinningspunt voor elke 2 arbeiders op je spelersbord.

Alle kaarten worden in detail uitgelegd in het supplement. Je kan zoeken op het unieke kaartnummer dat is afgebeeld linksonder in de hoek.

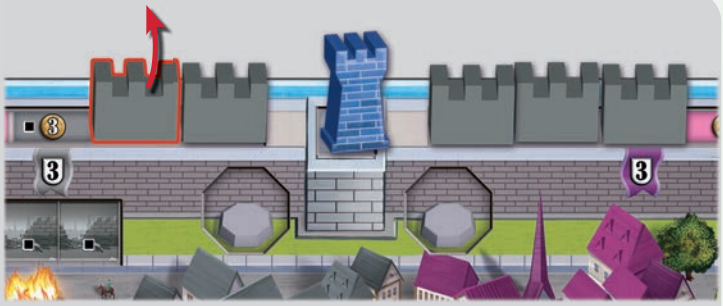
De gevolgen van het onheil

De gevolgen van de 5 verschillende soorten onheil worden direct merkbaar, zodra een speler het **derde onheilsniveau-fiche** naar rechts schuift, waardoor de oranje waarschuwingsdriehoek zichtbaar wordt. De gevolgen zijn afhankelijk van het soort onheil:

Instortende stadsmuur:

Je moet een steen van je **stadsmuur** terug in de Speicherstadt leggen (als je al minimaal 1 muursteen gebouwd hebt). Er mag hierdoor geen gat in de muur ontstaan.

Als je van een muurhelft de vijfde muursteen teruglegt, dan hoef je het hiervoor verkregen beeld **niet** terug te geven. Je **krijgt echter geen nieuw beeld** als je opnieuw de vijfde muursteen bouwt.



Voorbeeld: Patricia moet een muursteen terugleggen. Ze kiest voor de meest linkse steen, want ze wil de 3 overwinningspunten bij de eindtelling, voor het rechterdeel van haar stadsmuur, behouden.

Brand:

Je moet **één gebouw** uit je kaartenuitstalling verwijderen en op de aflegstapel leggen. De bouwlocatie mag je houden.

Voorbeeld: Ulrich moet een gebouw wegleggen vanwege brand. Hij kan kiezen uit zijn 2 gebouwen. De bouwlocatie mag hij laten liggen.

Plundering:

Je moet **al je geld** terugleggen in de Speicherstadt.

Voorbeeld: Frank moet na een plundering zijn verzamelde 5 mark terugleggen in de Speicherstadt.

Ziekte:

Je moet **alle arbeiders** van je spelersbord terugleggen in de Speicherstadt.

Voorbeeld: Alex moet vanwege ziekte al zijn arbeiders terugleggen in de Speicherstadt.

Overstroming:

Je moet **één bouwlocatie** naar keuze uit je kaartenuitstalling op de aflegstapel leggen.

Als er op de bouwlocatie een gebouw staat, dan wordt dit gebouw terug in de hand genomen.

Voorbeeld: Beate verliest een bouwlocatie door een overstroming. Ze heeft maar 1 bouwlocatie en hier staat een gebouw op. Ze legt daarom de bouwlocatie op de aflegstapel en neemt het gebouw terug in de hand.

Nadat het onheil heeft plaatsgevonden worden **de drie onheilsniveau-fiches** van dit onheil weer naar links geschoven.
In dit geval **krijg je geen overwinningspunten** voor het verminderen van het onheil.

Opmerking: *Het kan gebeuren dat een speler door meerdere vormen van onheil tegelijk wordt getroffen. In dat geval beslist de speler zelf in welke volgorde de gevolgen plaatsvinden.*

Uitbreiding 1: De burgemeesters

Deze uitbreiding biedt verschillende startcondities en geeft elke speler een eigen speciale vaardigheid. De veranderingen ten opzichte van het basisspel worden hieronder beschreven.

Spelvoorbereiding

De vijf burgemeesterfiches worden geschud en elke speler krijgt willekeurig een fiche. Niet gebruikte fiches worden terug in de doos gelegd.

De burgemeesterfiches zijn dubbelzijdig en hebben op beide zijden een unieke combinatie van arbeiders en geld plus een speciale vaardigheid. Elke speler kiest welke zijde hij wil gebruiken en legt het fiche, met deze zijde naar boven, onder tegen de rand van het spelersbord.

Dan neemt elke speler zijn individuele combinatie van arbeiders en geld uit de Speicherstadt.

Voorbeeld: Patricia speelt met burgemeester Carl Friederich Petersen (zijde 01) en krijgt bij het begin van het spel 10 mark en 2 arbeiders van elke kleur.

Spelverloop

De spelers kunnen hun speciale vaardigheden op elk moment tijdens het spel gebruiken.

De vaardigheden kunnen invloed hebben op de handkaartenlimiet, de basisacties, activering, voorkomen van onheil, enz.

Een overzicht en uitleg van alle burgemeesterfiches is terug te vinden in het supplement.

Voorbeeld: In fase I mag Patricia tot 7 kaarten trekken in plaats van 5.

Uitbreiding 2: Hans Hummel en Zitronenjette

In deze uitbreiding geeft "Hans Hummel" extra overwinningspunten en "Zitronenjette" extra geld.

Spelvoorbereiding

Plaats de nieuwe beelden van Hans Hummel naast de andere, in afnemend aantal overwinningspunten.

Welke beelden er gebruikt worden hangt af van het aantal spelers en is in de tabel hiernaast af te lezen.

De "Zitronenjette"-beelden worden altijd alle drie gebruikt in het spel.

Zet het beeld met 10 overwinningspunten op het achthoekige veld links van het stadhuisplein en zet het "Zitronenjette 12 mark"-beeld ernaast.

	Beelden met overwinningspunten (OP)									
	10 OP	*9 OP*	*8 OP*	*7 OP*	*6 OP*	*5 OP*	*4 OP*	*3 OP*	*2 OP*	*2 OP*
2 spelers	✓			✓		✓			✓	
3 spelers	✓		✓	✓		✓	✓		✓	
4 spelers	✓		✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓
5 spelers	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Spelverloop

De regels uit het basisspel voor de beelden blijven ongewijzigd. Er staan nu echter 2 beelden op het speelbord.
Als een speler een beeld mag nemen, dan kan hij een van de twee kiezen en plaatst het op zijn spelersbord. In tegenstelling tot de overwinningspunten voor "Hans Hummel"-beelden aan het einde van het spel, krijgt de speler direct het geld voor de "Zitronenjette"-beelden

Voorbeeld: Frank heeft een complete stadsmuur gebouwd aan de linkerkant van zijn spelersbord. Hij mag nu een van de beelden kiezen. Hij kiest voor Zitronenjette en krijgt direct 9 mark uit de Speicherstadt.

Uitbreiding 3: Extra onheil

In deze uitbreiding wordt het onheil nog groter, maar soms levert het ook een "klein geschenk" op.

Spelvoorbereiding

De extra onheilsfiches worden samen met de onheilsfiches uit het basisspel geschud en, met de zwarte zijde naar boven, op het brandende huis gelegd.

Spelverloop

Bij vijf van de nieuwe fiches wordt het **onheilsniveau van twee verschillende kleuren** verhoogd. De andere vijf nieuwe fiches zijn vergelijkbaar met het basisspel maar geven daarnaast een "klein geschenk" zoals extra kaarten, overwinningspunten, arbeiders of geld.

Voorbeeld: Je moet het onheilsniveau van "Overstroming" en "Instortende stadsmuur" verhogen.

Voorbeeld: Je moet het onheilsniveau van "Plundering" verhogen maar je krijgt ook 1 overwinningspunt.

Een overzicht en uitleg van de 5 nieuwe onheilsfiches is te vinden in het supplement.

Uitbreiding 4: De schepen

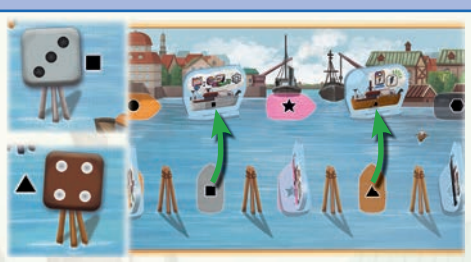
Deze uitbreiding maakt het aantrekkelijker om de stadsmuur te bouwen. Als een speler een muursteen bouwt, dan mag hij direct een actie van een actief schip uitvoeren.

Spelvoorbereiding

Plaats de 6 schepen in de haven, op de velden van de overeenkomstige kleur, op de rede tussen de houten meerpalen.

Spelverloop

Elk schip komt overeen met de kleur van een dobbelsteen. Een schip op de rede (tussen de houten meerpalen) is niet actief.
Schepen activeren: Een schip wordt actief als de overeenkomstige dobbelsteen op de Binnenalster in **fase II** een **"3"** of een **"4"** toont. Om aan te geven dat een schip actief is wordt het naar de ligplaats aan de kade geschoven.



Voorbeeld: De grijze dobbelsteen toont een "3" en de bruine dobbelsteen een "4". Zowel het grijze als het bruine schip worden naar hun ligplaats aan de kade verplaatst en zijn nu actief.

Als een speler in **fase III** de **basisactie "Bouw een stadsmuur"** uitvoert, dan mag hij **daarna** het effect van een actief schip gebruiken. Als er meerdere schepen actief zijn dan mag de speler kiezen. Het schip **mag een andere kleur hebben** dan de gespeelde kaart. Om het effect van het schip te gebruiken, moet de speler **een arbeider**, in de **kleur van de kaart die hij gebruikt heeft om de muursteen te bouwen**, van zijn spelersbord **terugleggen** in de Speicherstadt.
Opmerking: *Het effect van een actief schip mag niet gebruikt worden, als de basisactie "Bouw een stadsmuur" uitgevoerd wordt als gevolg van het activeren van een gebouw.*

Voorbeeld: Ulrich speelt een roze kaart en bouwt een muursteen op een deel van zijn stadsmuur. Er zijn twee schepen actief en hij kiest voor het bruine schip. Dit staat hem toe om een gebouw met een "bliksemschicht" te activeren. Hij betaalt voor deze actie een roze arbeider en legt deze terug in de Speicherstadt.

In **fase IV** keren alle schepen die aan de kade liggen terug naar de rede, ongeacht of ze gebruikt zijn of niet.

Een overzicht en uitleg van alle schepen is te vinden in het supplement.

Uitbreiding 5: De beurs

Met deze uitbreiding krijgen de spelers soms voordelen bij het uitvoeren van de basisacties, maar in sommige gevallen ook nadelen.

Spelvoorbereiding

Schud de 10 beursfiches en leg ze als een stapel, met de groene zijde naar boven, op het veld voor de beurs.

Leg de beurskoers-steen links onderaan op veld “1”.

Spelverloop

Als tijdens **fase III** een basisactie wordt uitgevoerd, waar op het openliggende beursfiche naar wordt verwezen, dan **moet** de speler het effect van het fiche toepassen.

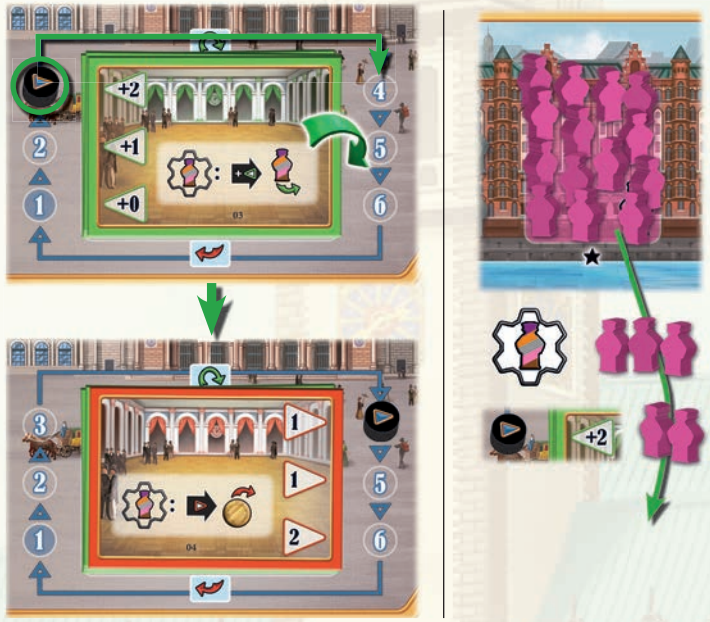
Op een beursfiche staan aan de linkerkant (groene zijde) en rechterkant (rode zijde) effecten afgebeeld, die de basisacties beïnvloeden. De effecten aan de linkerkant worden van veld naar veld beter en aan de rechterkant van veld naar veld slechter.

Linkerkant: *Rechterkant:*

Als de speler de basisactie met het effect van het beursfiche heeft uitgevoerd, dan wordt de beurskoers-steen naar het volgende veld verschoven.

Opmerking: *Het effect is alleen van toepassing als de speler de aangegeven* ***basisactie*** *uitvoert en niet als de actie wordt uitgevoerd als gevolg van het activeren van een gebouw.*

Als de beurskoers-steen van veld “3” naar veld “4” wordt verschoven dan wordt het beursfiche omgedraaid naar de rode zijde.



Voorbeeld: Beate voert de basisactie “Neem 3 arbeiders” uit. Omdat de beurskoers-steen op veld “3” staat krijgt ze 2 extra arbeiders, in totaal dus 5. Hierna verschuift ze de beurskoers-steen naar veld “4” en draait het beursfiche om naar de rode zijde.

Als de beurskoers-steen van veld “6” naar veld “1” wordt verschoven, dan wordt het huidige beursfiche uit het spel verwijderd en wordt het volgende beursfiche, met de groene zijde boven, actief.

Een beursfiche kan dus langer actief blijven dan slechts één cyclus.

Van veld “6” naar veld “1”:

Een overzicht en uitleg van alle beursfiches is te vinden in het supplement.

Uitbreiding 6: De geestelijken-fiches

Als met deze uitbreiding wordt gespeeld, dan geven de geestelijken-fiches niet alleen overwinningspunten bij de eindtelling, maar ook enige voordelen en nadelen tijdens het spel. ***Let op: Het wordt niet aangeraden om gelijktijdig met „De beurs“ en „De geestelijken-fiches“ te spelen!***

Spelvoorbereiding

Alle geestelijken-fiches zijn dubbelzijdig, met een positieve en een negatieve zijde. De eerste speler trekt willekeurig **6 fiches** en laat deze van enige hoogte op de tafel vallen.

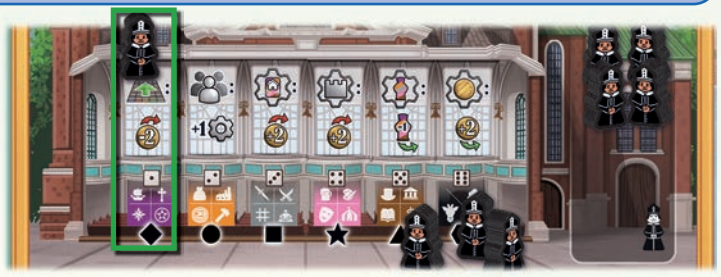
Leg de fiches op de 6 kerkvensters, 1 fiche per venster en houd hierbij de bovenliggende zijde boven. De fiches dekken nu de afgebeelde “+1” af. De ongebruikte de fiches gaan terug in de doos.

Spelverloop

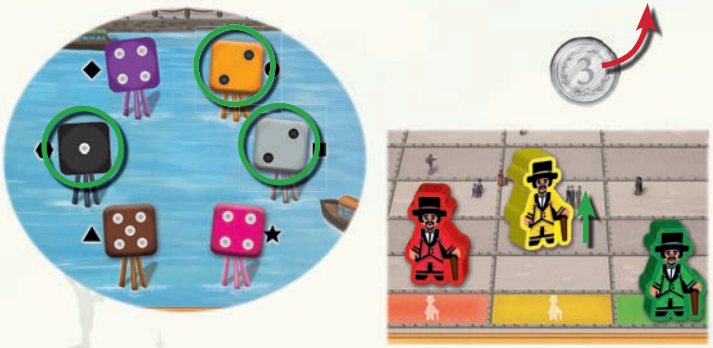
Plaats zoals gebruikelijk in **fase II**, een geestelijke op het kerkvenster met hetzelfde getal als de geworpen zwarte dobbelsteen.

Alleen dit fiche met de geestelijke erop, is actief in deze cyclus.

Een actief geestelijken-fiche heeft een effect, zodra de hierop afgebeelde actie wordt uitgevoerd in de betreffende fase.



Opmerking: *Het effect is alleen van toepassing als de speler de aangegeven basisactie uitvoert en niet als de actie wordt uitgevoerd als gevolg van het activeren van een gebouw*



Voorbeeld: Patricia besluit In fase II om een veld vooruit te gaan op het stadhuisplein. Omdat het paarse geestelijken-fiche actief is hoeft ze nu 2 mark minder te betalen. Volgens de geworpen dobbelstenen zou ze 5 mark moeten betalen maar vanwege het geestelijken-fiche betaalt ze 2 mark minder. Ze plaatst haar speelfiguur 1 veld vooruit op het stadhuisplein.

In **fase IV** wordt de geestelijke van deze cyclus, van het kerkvenster naar het veld voor de kerk verplaatst. Hierbij wordt **direct** ook het geestelijken-fiche **omgedraaid**.

Op deze manier kunnen verschillende fiches tijdens het spel meerdere keren actief worden, soms met een positief effect en soms met een negatief effect, als de bijbehorende basisactie uitgevoerd wordt.

Een overzicht en uitleg van alle geestelijken-fiches is te vinden in het supplement.

Einde van het spel en eindtelling

Voordat de eindtelling plaatsvindt worden alle geestelijken-fiches van de kerkvensters verwijderd, zodat de “+1” telling van de geestelijken voor de kerk kan plaatsvinden.

Het solospel

Je speelt tegen een auTOMatische tegenstander (genaamd TOM), die door dobbelstenen wordt bestuurd. De gebruikelijke regels zijn van toepassing met de volgende aanpassingen:

Spelvoorbereiding

Jij en TOM krijgen allebei **5 mark** en allebei een **set van 5 arbeiders** in de **5 verschillende kleuren**.

Er wordt geen wapenschild uitgedeeld.

Gebruik de beelden van Hans Hummel zoals in een spel met 2 spelers.

	Beelden met overwinningspunten (OP):					
	10 OP	*9 OP*	*7 OP*	*5 OP*	*4 OP*	*2 OP*
Basisspel		✓	✓		✓	✓
Met uitbreiding 2	✓		✓	✓		✓

Spelverloop

Het solospel wordt ook in 8 cyclussen gespeeld, waarbij elke cyclus als volgt verloopt:

Fase I: Handkaarten aanvullen

In tegenstelling tot jezelf, krijgt TOM geen handkaarten.

Fase II: Dobbelsteenacties

Stap 1: Werp alle zes dobbelstenen

Werp alle zes dobbelstenen en plaats ze op de overeenkomstige velden van de Binnenalster op het speelbord.

Stap 2: Plaats een geestelijke in de kerk

Je plaatst een geestelijke op de gebruikelijke manier in de kerk. TOM krijgt zoveel marken als het aantal ogen van de zwarte dobbelsteen.

Stap 3: Onheilsniveau verhogen

Het onheil wordt op de gebruikelijke manier afgehandeld voor jezelf en voor TOM. Als TOM een gebouw moet wegleggen dan kiest hij het gebouw met de laagste kosten. Als er meerdere keuzes zijn dan wordt de meest linkse kaart in zijn kaartenuitstalling verwijderd.

Stap 4: Een veld opschuiven op het stadhuisplein.

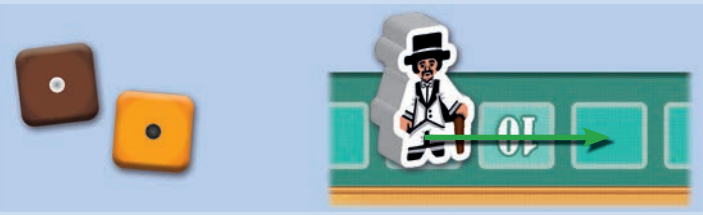
TOM gaat altijd een veld vooruit op het stadhuisplein, als hij het geld hiervoor heeft. Je beslist voor jezelf op de gebruikelijke manier.

Fase III: Basisacties uitvoeren

TOM is altijd als eerste aan de beurt. Zijn basisacties worden bepaald door de dobbelstenen. Alle acties worden afgehandeld aan de hand van de gekleurde dobbelstenen (***behalve de zwarte dobbelsteen***), in oplopende volgorde van 1 tot 6. Als meerdere dobbelstenen dezelfde uitkomst hebben dan worden deze, met de klok mee, in de volgorde van de Binnenalster afgehandeld, beginnend bij paars.

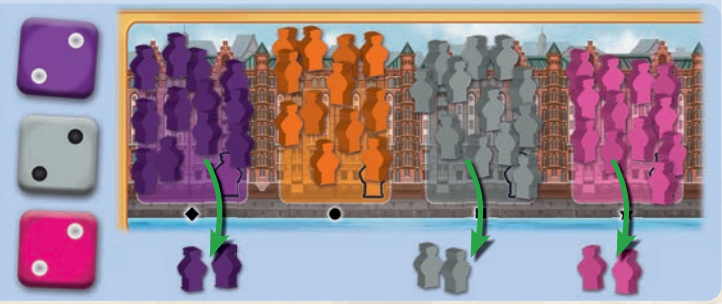
1-en:

TOM krijgt 1 overwinningspunt voor elke geworpen “1”.



2-en:

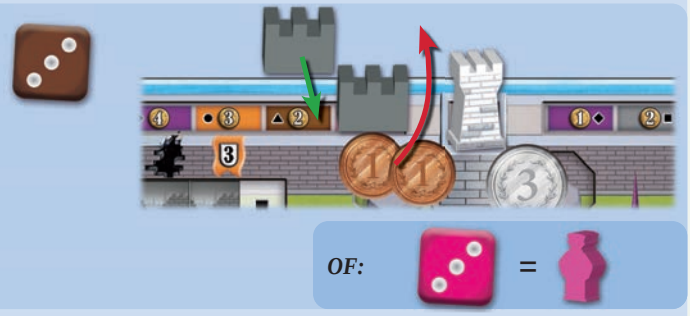
TOM krijgt voor elke geworpen “2”, twee arbeiders in de kleur van de overeenkomstige dobbelsteen.



3-en:

Voor elke geworpen “3” mag TOM een **muursteen** bouwen, als de kleur overeenkomt en hij het kan betalen.

Als TOM niet kan bouwen, dan krijgt hij per ongebruikte dobbelsteen, een **arbeider** in de overeenkomstige kleur.



4-en:

Voor elke geworpen “4” **vermindert** TOM het **onheilsniveau** van de betreffende kleur en krijgt hij ook telkens 1 overwinningspunt.

Als TOM het onheilsniveau van een kleur niet kan verlagen, dan legt hij een arbeider van die kleur terug en neemt hij een **bouwlocatie** van dezelfde kleur *(van de trekstapel)* en legt deze in zijn kaartenuitstalling.
Als dit ook niet mogelijk is, dan krijgt hij **4 mark** per ongebruikte dobbelsteen.

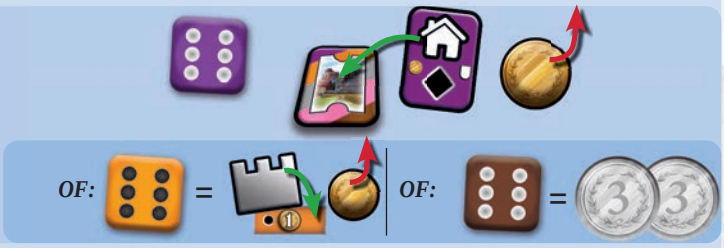
5-en:

TOM bouwt voor elke geworpen “5” een **gebouw**, door de bovenste kaart te trekken van de trekstapel van de betreffende kleur. Als hij geen lege bouwlocatie heeft, of onvoldoende geld, dan legt hij de getrokken kaart neer als bouwlocatie en legt een arbeider in de betreffende kleur terug. Als dit ook niet mogelijk is *(omdat hij geen arbeider heeft)*, dan wordt de kaart op de aflegstapel gelegd en krijgt hij 5 mark per ongebruikte dobbelsteen.

Opmerking: *Als de getrokken kaart een dierentuin of park is, dan wordt deze links van het spelersbord gelegd, als hij de kaart kan betalen.*

6-en:

TOM bouwt voor elke geworpen “6” een gebouw/dierentuin/park *(zie boven)*. Als dit niet mogelijk is *(zie boven)*, dan bouwt hij een stadsmuur *(zie boven)*. Als dit ook niet mogelijk is, dan krijgt hij 6 mark per ongebruikte dobbelsteen.



Alle directe of permanente effecten die TOM krijgt vanwege de kaarten die hij bezit, worden in zijn voordeel uitgevoerd. TOM activeert alle gebouwen die hij activeren kan met zijn arbeiders. Hij doet dit van links naar rechts in zijn uitstalling en alleen de gebouwen waarvoor hij een arbeider kan afgeven. Als een beslissing voor TOM genomen moet worden, neem dan altijd de voor hem meest gunstige beslissing.
Hierna voer je op de gebruikelijke manier je eigen beurt uit, waarbij je achter elkaar 4 kaarten uitspeelt en de basisacties voor elke kaart uitvoert.

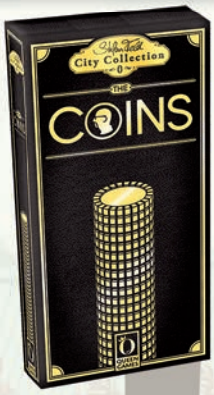
Fase IV: Einde van de cyclus

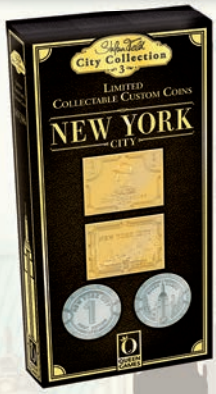
In deze fase verandert er niets, behalve dat er geen wapenschild wordt doorgegeven.

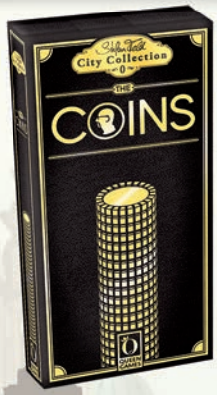
Einde van het spel en eindtelling

Voer op de gebruikelijke manier de eindtelling uit. Was je beter dan TOM?

City Collection
HAMBURG
QUEEN GAMES
City Collection
AMSTERDAM
QUEEN GAMES
City Collection
THE COINS
City Collection
LIMITED COLLECTABLE CUSTOM COINS
HAMBURG
City Collection
THE COINS
City Collection
LIMITED COLLECTABLE CUSTOM COINS
AMSTERDAM
HAMBURG
Deluxe Components
HAMBURG
HAMBURG
HAMBURG
AMSTERDAM
Deluxe Components
AMSTERDAM
Deluxe Components
AMSTERDAM
Deluxe Rondell
AMSTERDAM
AMSTERDAM







sfcc.queen-games.com

Inhoud

Spelmateriaal ____ *pagina 2-3*
Spelvoorbereiding ____ *pagina 4-5*
Fase I: Handkaarten aanvullen ____ *pagina 6*
Fase II: Dobbelsteenacties ____ *pagina 6-7*
Opbouw en uitleg van de kaarten ____ *pagina 8-9*
Fase III: Basisacties uitvoeren ____ *pagina 9-11*
Fase IV: Einde van de cyclus ____ *pagina 12-13*
Einde van het spel en eindtelling ____ *pagina 13*
Activeren van kaarten ____ *pagina 14*
De gevolgen van het onheil ____ *pagina 15*
Uitbreiding 1: De burgemeesters ____ *pagina 16*
Uitbreiding 2: Hans Hummel en Zitronenjette ____ *pagina 16*
Uitbreiding 3: Extra onheil ____ *pagina 17*
Uitbreiding 4: De schepen ____ *pagina 17*
Uitbreiding 5: De beurs ____ *pagina 18*
Uitbreiding 6: De geestelijken-fiches ____ *pagina 19*
Het solospel ____ *pagina 20-21*

est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

Stefan Feld
City Collection
1

HAMBURG

Supplement

Inhoud

Basisbegrippen van de kaarten ____ *Pagina 2*
Kaartsymbolen ____ *Pagina 2*
Overzicht van de kaarten nr. 001-029 ____ *Pagina 3*
Overzicht van de kaarten nr. 030-055 ____ *Pagina 4*
Overzicht van de kaarten nr. 056-083 ____ *Pagina 5*
Overzicht van de kaarten nr. 084-108 ____ *Pagina 6*
Overzicht van de kaarten nr. 109-135 ____ *Pagina 7*
Overzicht van de kaarten nr. 136-161 ____ *Pagina 8*
Overzicht van de kaarten nr. 162-188 ____ *Pagina 9*
Overzicht van de kaarten nr. 189-214 ____ *Pagina 10*
Overzicht van de kaarten nr. 215-233 ____ *Pagina 11*
Overzicht van de kaarten nr. 234-280 ____ *Pagina 12*
Overzicht van de geestelijken-fiches ____ *Pagina 13*
Overzicht van de beursfiches ____ *Pagina 14-15*
Overzicht van de extra onheilsfiches ____ *Pagina 15*
Overzicht van de burgemeesterfiches ____ *Pagina 16*
Overzicht van de schepen ____ *Pagina 16*

Basisbegrippen van de kaarten en kaartsymbolen

Basisbegrippen van de kaarten

Algemene regel: Alle aanwijzingen op de kaarten hebben betrekking op de spelers eigen uitgestalde kaarten (spelersbord en de kaarten links en rechts hiervan) en de eigen handkaarten. Uitzondering zijn kaarten die expliciet betrekking hebben op uitgestalde- of handkaarten van een andere speler.

Trek 1 of 2 kaarten: Je trekt altijd de bovenste kaart van een trekstapel naar keuze. Als je meer dan 1 kaart trekt, dan mag je van verschillende stapels trekken.

Stadhuisplein: Het gebied voor het stadhuis, waar spelers hun speelfiguur opschuiven richting het stadhuis.

Gebouw: In het algemeen de voorkant van een kaart. Uitzondering zijn de kaarten "Dierentuin" en "Park".

Bouwlocatie: Dit is de achterkant van **alle** kaarten.

Trek 1 kaart: Trek de bovenste kaart van een trekstapel naar keuze en volg de aanwijzingen.

Kies 1 kaart "XXX" uit: Neem de **aflegstapel** en zoek hier een specifieke kaart uit. Schud de stapel en leg deze terug.

Neem 1 kaart "Dierentuin" of "Park": Neem de genoemde stapel en zoek hier een specifieke kaart uit. Schud de stapel en leg deze terug.

Krijg x punten: Ga x velden vooruit op het puntenspoor.

Neem x Mark: Neem x Mark uit de Speicherstadt en leg het geld in je persoonlijke voorraad naast je spelersbord.

Lever 1 *"kleur"* arbeider in: Neem een arbeider van de betreffende kleur uit de persoonlijke voorraad en leg deze terug in de Speicherstadt.

Afleggen: Je moet een kaart uit je hand of uit je eigen kaartenuitstalling op de aflegstapel leggen.

Kopen: Je betaalt altijd met geld uit je eigen persoonlijke voorraad en legt dit terug in de Speicherstadt.

Muursegment: Een van de 2x 5 gekleurde velden van de stadsmuur op het spelersbord waarop je muurstenen kunt bouwen.

3e muursegment: Een speciaal segment in het midden van de beide muurhelften, dat met "3 punten" is gemarkeerd.

Gekleurd (omgedraaid / actief) meerderheidsfiche: Een meerderheidsfiche dat is omgedraaid en met de gekleurde kant naar boven op het eigen spelersbord ligt. Dit levert 4 punten op bij de eindtelling.

Kosteloos: Je hoeft geen geld te betalen of een arbeider in te leveren om een basisactie uit te voeren.

Verhoog het onheilsniveau met 1: schuif 1 vierkant onheilsniveau-fiche naar rechts.

Verlaag het onheilsniveau met 1: schuif 1 vierkant onheilsniveau-fiche naar links.

Kaartsymbolen

Voorwaarde (links) : Gevolg / Bonus / Vaardigheid (rechts)

Afleggen / inleveren / betalen

Omdraaien

Trekken / krijgen / nemen / kopen

Omdraaien / activeren

Schudden

In je eigen kaartenuitstalling / op het eigen spelersbord

Speel / leg / bouw

De speler zelf

Alle andere spelers (zonder de speler zelf)

1x extra uitvoeren / activeren

Exact 1x / 2x uitvoeren

Voer zo vaak uit als je wilt (respectievelijk zo vaak als mogelijk)

Alle andere spelers activeren / voeren uit

Tot (5x) activeren / uitvoeren

In de passende / gelijke kleur

Van verschillende kleuren

Negeer de kleur

(2) punten

Het dubbele aantal punten

Je eigen handkaarten

De handkaarten van andere spelers

Aflegstapel

("Burgerij")-kaarten uit de aflegstapel kiezen

Een trekstapel naar keuze

De handkaart heeft een kleur naar keuze

Een gebouwenkaart naar keuze

Een gebouw met een direct effect

Een specifieke gebouwen-kaart ("universiteit")

Een bouwlocatie naar keuze

Een (oranje) gebouwen-kaart

Een specifieke categorie ("amusement")

Een arbeider naar keuze

Een (grijze) arbeider

Een complete set arbeiders

(2) mark

Dubbele kosten

Kosten verminderd met (2)

De helft van de kosten (naar boven afgerond)

Niets betalen = kosteloos

("1") dobbelsteen in een willekeurige kleur

Een dobbelsteen in een willekeurige kleur en met een willekeurige waarde

Een bruine "5" of "6" op de Binnenalster

Gekleurd (omgedraaid / actief) meerderheidsfiche

Muursteen

Standbeeld

Basisactie

Basisactie: Neem 3 arbeiders

Basisactie: Neem (x) geld

Basisactie: Verlaag het niveau van 1 onheil en krijg 1 overwinningspunt

Basisactie: Bouw een stadsmuur

Basisactie: Leg een bouwlocatie neer

Basisactie: Bouw 1 gebouw

Zwart onheilsfiche

Verlaag het onheilsniveau

Verlaag het (roze) onheilsniveau

Verhoog het onheilsniveau

Verhoogd onheilsniveau

Vierde onheils-niveau verhoging

Onheil

Vooruit bewegen op het stadhuisplein

Achteruit bewegen op het stadhuisplein

Gebouwen van ver-schillende categorieën

"Park"-kaart in je eigen kaartenuitstalling

Activeer een gebouw

Activeer een gebouw door een arbeider in te leveren

Activeer hetzelfde gebouw (III) nogmaals

Activeer een eigen kaart met een direct effect

Activeer het directe effect 2x

Aantal punten op het stadhuisplein

Plaats een arbeider op het overeenkomstige veld van de kerk

Verplaats de geestelijke in de kerk

Derde muursegment en standbeeld gebouwd

001 Categorie:
Trek 1 kaart: Voer hiermee een basisactie uit.

002 Categorie:
Als geen enkele dobbelsteen “1” of “2” toont: Betaal 4 mark en ga 1 veld vooruit op het stadhuisplein.

003 Categorie:
Lever 1 grijze arbeider in: Krijg per gebouw “burgerij” 2 mark.

004 Categorie:
Neem zoveel gebouwen als je wilt terug in je hand.
De bouwlocaties eronder blijven in je kaartenuitstalling liggen. Door deze actie wordt natuurlijk het aantal eigen handkaarten aan het einde van een cyclus verhoogd, waardoor je minder kaarten mag trekken.

005 Categorie:
Zoek 1 kaart “burgerij” uit. Bouw dit gebouw kosteloos op een vrije bouwlocatie. Schud de stapel.
De kaart wordt altijd uit de aflegstapel getrokken. Als de gezochte kaart niet wordt gevonden in de aflegstapel, dan krijg je geen kaart maar moet de stapel wel geschud worden.

006 Categorie:
Krijg 1 overwinningspunt.

007 Categorie:
Lever 1 paarse arbeider in: Trek 1 kaart: Voer hiermee een basisactie uit.
De kaart mag van een van de vijf trekstapels naar keuze genomen worden. Kleur van de getrokken kaart = kleur van de basisactie.

008 Categorie:
Lever 1 grijze arbeider in: Trek 1 kaart: Voer hiermee een basisactie uit.
De kaart mag van een van de vijf trekstapels naar keuze genomen worden. Kleur van de getrokken kaart = kleur van de basisactie.

009 Categorie:
Lever 1 oranje arbeider in: Trek 1 kaart: Voer hiermee een basisactie uit.
De kaart mag van een van de vijf trekstapels naar keuze genomen worden. Kleur van de getrokken kaart = kleur van de basisactie.

010 Categorie:
Lever 1 roze arbeider in: Trek 1 kaart: Voer hiermee een basisactie uit.
De kaart mag van een van de vijf trekstapels naar keuze genomen worden. Kleur van de getrokken kaart = kleur van de basisactie.

011 Categorie:
Krijg bij de eindtelling per gebouw “burgerij” 2 extra overwinningspunten.
Hiermee worden de gebouwen in de eigen kaartenuitstalling bedoeld.

012 Categorie:
Lever 1 roze arbeider in: Krijg voor elke 3 muurstenen 1 overwinningspunt.
Hiermee worden de muurstenen op het eigen spelersbord bedoeld.

013 Categorie:
Elke medespeler moet 1 handkaart afleggen.

014 Categorie:
Lever 1 paarse arbeider in: Krijg per gebouw “bestuur” 2 mark.

015 Categorie:
Lever 1 roze arbeider in: Krijg per roze bouwlocatie 2 mark.

016 Categorie:
Lever 1 paarse arbeider in: Krijg per paarse bouwlocatie 2 mark.

017 Categorie:
Lever 1 grijze arbeider in: Krijg per grijze bouwlocatie 2 mark.

018 Categorie:
Lever 1 oranje arbeider in: Krijg per oranje bouwlocatie 2 mark.

019 Categorie:
Zoek 1 kaart “burgerij” uit. Bouw dit gebouw kosteloos op een vrije bouwlocatie. Schud de stapel.
De kaart wordt altijd uit de aflegstapel getrokken. Als de gezochte kaart niet wordt gevonden in de aflegstapel, dan krijg je geen kaart maar moet de stapel wel geschud worden.

020 Categorie:
Lever 1 paarse arbeider in: Krijg per 3 paarse bouwlocaties 2 overwinningspunten.

021 Categorie:
Lever 1 oranje arbeider in: Krijg per 3 oranje bouwlocaties 2 overwinningspunten.

022 Categorie:
Lever 1 grijze arbeider in: Krijg per 3 grijze bouwlocaties 2 overwinningspunten.

023 Categorie:
Lever 1 roze arbeider in: Krijg per 3 roze bouwlocaties 2 overwinningspunten.

024 Categorie:
Krijg bij de eindtelling per gebouw “bestuur” 2 extra overwinningspunten.
Hiermee worden de gebouwen in de eigen kaartenuitstalling bedoeld.

025 Categorie:
Krijg per gebouw 2 mark.

026 Categorie:
Lever 1 roze arbeider in: Krijg per gebouw “universiteit” 2 mark.

027 Categorie:
Koop tot 5 arbeiders naar keuze: Betaal per arbeider 1 mark.

028 Categorie:
Trek 4 kaarten en neem ze in je hand, leg daarna 4 kaarten af.
Er mogen ook kaarten afgelegd worden die zojuist pas getrokken zijn.

029 Categorie:
Krijg bij de eindtelling, per gebouwd derde segment van de stadsmuur en per standbeeld, 2 extra overwinningspunten.

030 Categorie:
Krijg bij de eindtelling, per omgedraaid meerderheidsfiche, 2 extra overwinningspunten.

031 Categorie:
Zoek 1 kaart “universiteit” uit. Bouw dit gebouw kosteloos op een vrije bouwlocatie. Schud de stapel.

De kaart wordt altijd uit de aflegstapel getrokken. Als de gezochte kaart niet wordt gevonden in de aflegstapel, dan krijg je geen kaart maar moet de stapel wel geschud worden.

032 Categorie:
Trek 2 kaarten: Leg deze kosteloos neer als bouwlocatie.

033 Categorie:
Trek 1 kaart en neem deze extra in je hand.

034 Categorie:
Als je de basisactie “arbeiders nemen” uitvoert, dan krijg je 1 arbeider naar keuze extra.

035 Categorie:
Krijg bij de eindtelling per gebouw “universiteit” 2 extra overwinningspunten.

Hiermee worden de gebouwen in de eigen kaartenuitstalling bedoeld.

036 Categorie:
Als je een kaart met een “Bliksemschicht” activeert, dan mag je deze kaart kosteloos een tweede keer activeren.

Hiermee wordt de zojuist gespeelde kaart bedoeld. Voor de tweede activering hoeft geen tweede keer betaald te worden.

037 Categorie:
Lever 1 roze arbeider in: Zoek 1 kaart “dierentuin” uit de roze trekstapel en neem de kaart in je hand. Schud de stapel.

Als zich in deze trekstapel geen kaart “dierentuin” bevindt, dan krijg je geen kaart maar moet je toch betalen.

038 Categorie:
Lever 1 oranje arbeider in: Zoek 1 kaart “dierentuin” uit de oranje trekstapel en neem de kaart in je hand. Schud de stapel.

Als zich in deze trekstapel geen kaart “dierentuin” bevindt, dan krijg je geen kaart maar moet je toch betalen.

039 Categorie:
Lever 1 grijze arbeider in: Zoek 1 kaart “dierentuin” uit de grijze trekstapel en neem de kaart in je hand. Schud de stapel.

Als zich in deze trekstapel geen kaart “dierentuin” bevindt, dan krijg je geen kaart maar moet je toch betalen..

040 Categorie:
Lever 1 paarse arbeider in: Zoek 1 kaart “dierentuin” uit de paarse trekstapel en neem de kaart in je hand. Schud de stapel.

Als zich in deze trekstapel geen kaart “dierentuin” bevindt, dan krijg je geen kaart maar moet je toch betalen.

041 Categorie:
Lever 1 arbeider naar keuze in: Zoek 1 kaart “park” uit de overeenkomstig gekleurde trekstapel en neem de kaart in je hand. Schud de stapel.

Hiermee wordt altijd de betreffende trekstapel bedoeld, waaruit de “park”-kaart is getrokken. Als in de gekozen trekstapel geen “park”-kaart wordt gevonden, dan krijg je geen kaart maar moet je toch betalen.

042 Categorie:
Lever 1 oranje arbeider in: Krijg per gebouw “gezondheid” 2 mark.

043 Categorie:
Lever 1 paarse arbeider en 1 arbeider naar keuze in: Krijg 3 mark en 1 overwinningspunt.

044 Categorie:
Zoek 1 kaart “gezondheid” uit. Bouw dit gebouw kosteloos op een vrije bouwlocatie. Schud de stapel.

De kaart wordt altijd uit de aflegstapel getrokken. Als de gezochte kaart niet wordt gevonden in de aflegstapel, dan krijg je geen kaart maar moet de stapel wel geschud worden.

045 Categorie:
Lever 1 grijze arbeider in: Krijg per gebouw uit verschillende categorieën 1 mark.

046 Categorie:
Draai je meerderheidsfiche al bij een gelijke stand om naar de gekleurde zijde. Deze kaart wordt in fase IV gebruikt bij het controleren van de meerderheden, maar niet bij een gelijke stand “0”.

047 Categorie:
Krijg bij de eindtelling per gebouw “gezondheid” 2 extra overwinningspunten.

Hiermee worden de gebouwen in de eigen kaartenuitstalling bedoeld.

048 Categorie:
Krijg 1 arbeider naar keuze.

049 Categorie:
Als de grijze dobbelsteen een “5” of “6” toont: Krijg 1 grijze arbeider.

050 Categorie:
Als de oranje dobbelsteen een “5” of “6” toont: Krijg 1 oranje arbeider.

051 Categorie:
Als de bruine dobbelsteen een “5” of “6” toont: Krijg 1 bruine arbeider.

052 Categorie:
Als de paarse dobbelsteen een “5” of “6” toont: Krijg 1 paarse arbeider.

053 Categorie:
Lever 1 oranje arbeider in: Krijg per gebouw “amusement” 2 mark.

054 Categorie:
Lever 1 paarse arbeider in: Activeer een gebouw naar keuze met “III”, een tweede keer.

055 Categorie:
Zoek 1 kaart “amusement” uit. Bouw dit gebouw kosteloos op een vrije bouwlocatie. Schud de stapel.

De kaart wordt altijd uit de aflegstapel getrokken. Als de gezochte kaart niet wordt gevonden in de aflegstapel, dan krijg je geen kaart maar moet de stapel wel geschud worden.

056 Categorie:
Krijg 1 overwinningspunt.

057 Categorie:
Krijg 2 mark.

058 Categorie:
Krijg 1 roze arbeider.

059 Categorie:
Krijg bij de eindtelling per gebouw “amusement” 2 extra overwinningspunten.
Hiermee worden de gebouwen in de eigen kaartenuitstalling bedoeld.

060 Categorie:
Activeer direct eenmaal kosteloos alle gebouwen waarvoor je anders een arbeider moet inleveren. *Dit geldt voor alle kaarten waarvoor je 1 arbeider in zou moeten leveren.*

061 Categorie:
Lever 1 bruine arbeider in: Krijg per gebouw “kunst” 2 mark.

062 Categorie:
Lever 1 oranje arbeider in: Bouw 1 muursteen zonder hiervoor een kaart in te leveren. Betaal de dubbele kosten. *De kleur van de arbeider en het gebouwde muursegment hoeven niet overeen te komen.*

063 Categorie:
Lever 1 bruine arbeider in: Bouw 1 muursteen zonder hiervoor een kaart in te leveren. Betaal de dubbele kosten. *De kleur van de arbeider en het gebouwde muursegment hoeven niet overeen te komen.*

064 Categorie:
Lever 1 paarse arbeider in: Bouw 1 muursteen zonder hiervoor een kaart in te leveren. Betaal de dubbele kosten. *De kleur van de arbeider en het gebouwde muursegment hoeven niet overeen te komen.*

065 Categorie:
Lever 1 grijze arbeider in: Bouw 1 muursteen zonder hiervoor een kaart in te leveren. Betaal de dubbele kosten. *De kleur van de arbeider en het gebouwde muursegment hoeven niet overeen te komen.*

066 Categorie:
Dit gebouw telt zowel voor “kunst” als ook voor “amusement”, “theater” en “circus”.
Als meerdere andere kaarten voor bepaalde categorieën extra overwinningspunten of geld opleveren, dan kan deze kaart ook meerdere keren geactiveerd worden.

067 Categorie:
Zoek 1 kaart “kunst” uit. Bouw dit gebouw kosteloos op een vrije bouwlocatie. Schud de stapel.

De kaart wordt altijd uit de aflegstapel getrokken. Als de gezochte kaart niet wordt gevonden in de aflegstapel, dan krijg je geen kaart maar moet de stapel wel geschud worden.

068 Categorie:
Ga kosteloos 1 veld vooruit op het stadhuisplein.

069 Categorie:
Lever 1 oranje arbeider in: Krijg per gebouw “kunst” 1 overwinningspunt.

070 Categorie:
Als je de basisactie “leg een bouwlocatie neer” uitvoert mag je het onheilsniveau in de kleur van de bouwlocatie 1 niveau verlagen.

071 Categorie:
Krijg bij de eindtelling per gebouw uit verschillende categorieën 1 overwinningspunt.
Voorbeeld: Als je 3 gebouwen “burgerij”, 2 gebouwen “politie” en 1 gebouw “emigranten” hebt, dan krijg je 3 overwinningspunten voor 3 verschillende categorieën.
“Dierentuin” en “park” tellen niet mee omdat dit geen gebouwen zijn.

072 Categorie:
Krijg bij de eindtelling per gebouw “kunst” 2 extra overwinningspunten.
Hiermee worden de gebouwen in de eigen kaartenuitstalling bedoeld.

073 Categorie:
Lever 1 grijze arbeider in: Krijg per gebouw “theater” 2 mark.

074 Categorie:
Lever 1 oranje arbeider in: Krijg per oranje bouwlocatie 1 mark.

075 Categorie:
Lever 1 bruine arbeider in: Krijg per bruine bouwlocatie 1 mark.

076 Categorie:
Lever 1 paarse arbeider in: Krijg per paarse bouwlocatie 1 mark.

077 Categorie:
Lever 1 grijze arbeider in: Krijg per grijze bouwlocatie 1 mark.

078 Categorie:
Lever 1 oranje arbeider in: Krijg per oranje bouwlocatie 1 overwinningspunt.

079 Categorie:
Lever 1 bruine arbeider in: Krijg per bruine bouwlocatie 1 overwinningspunt.

080 Categorie:
Lever 1 paarse arbeider in: Krijg per paarse bouwlocatie 1 overwinningspunt.

081 Categorie:
Lever 1 oranje arbeider in: Krijg per gebouw “theater” 1 overwinningspunt.

082 Categorie:
Lever 1 oranje arbeider in: Krijg per oranje bouwlocatie 1 mark.

083 Categorie:
Zoek 1 kaart “theater” uit. Bouw dit gebouw kosteloos op een vrije bouwlocatie. Schud de stapel.

De kaart wordt altijd uit de aflegstapel getrokken. Als de gezochte kaart niet wordt gevonden in de aflegstapel, dan krijg je geen kaart maar moet de stapel wel geschud worden.

084 Categorie:
Krijg bij de eindtelling per gebouw “theater” 2 extra overwinningspunten.
Hiermee worden de gebouwen in de eigen kaartenuitstalling bedoeld.

085 Categorie:
Elke medespeler moet een actief meerderheidsfiche naar keuze terugdraaien naar de niet-gekleurde zijde.

Dit gebeurt op het moment dat deze kaart gespeeld wordt. De niet-gekleurde zijde ligt dan weer naar boven. Het omgedraaide meerderheidsfiche kan door de getroffen speler, in een volgende fase IV, weer naar de actieve gekleurde zijde worden gedraaid, mits nog aan de voorwaarden wordt voldaan..

086 Categorie:
Lever 1 bruine arbeider in: Krijg per gebouw “circus” 2 mark.

087 Categorie:
Als de meeste dobbelstenen het getal “X” tonen, dan krijg je “X” mark.
Voorbeeld: Als het getal “3” het meest geworpen is dan krijg je 3 mark. Als de getallen “4” en “6” beide het meest geworpen zijn dan krijg je niets.

088 Categorie:
Lever 1 oranje arbeider in: Krijg per complete set arbeiders 1 overwinningspunt en 5 mark. *Deze kaart geldt alleen wanneer je* ***na*** *het inleveren van de oranje arbeider nog arbeiders in alle 5 kleuren hebt.*

089 Categorie:
Krijg per actief meerderheidsfiche 2 overwinningspunten.

090 Categorie:
Zoek 1 kaart “circus” uit. Bouw dit gebouw kosteloos op een vrije bouwlocatie. Schud de stapel.

De kaart wordt altijd uit de aflegstapel getrokken. Als de gezochte kaart niet wordt gevonden in de aflegstapel, dan krijg je geen kaart maar moet de stapel wel geschud worden.

091 Categorie:
Als een medespeler een muursteen bouwt, dan krijg je een arbeider in de betreffende kleur.

Je hebt recht op deze arbeider zolang de andere speler zijn beurt nog niet beëindigd heeft. Deze kaart mag meerdere keren per ronde en cyclus gebruikt worden en als meerdere spelers een muursteen bouwen.

092 Categorie:
Als het totaal van alle geworpen dobbelstenen niet meer dan 23 bedraagt, dan krijg je 5 mark.

093 Categorie:
Als het totaal van alle geworpen dobbelstenen niet minder dan 19 bedraagt, dan krijg je 2 overwinningspunten.

094 Categorie:
Krijg bij de eindtelling per gebouw “circus” 2 extra overwinningspunten.
Hiermee worden de gebouwen in de eigen kaartenuitstalling bedoeld.

095 Categorie:
Als je een meerderheidsfiche omdraait naar de gekleurde zijde krijg je 1 complete set arbeiders.
Als in de Speicherstadt geen arbeiders in alle kleuren meer aanwezig zijn, dan krijg je zoveel arbeiders als mogelijk (1 van elke verschillende kleur).

096 Categorie:
Krijg tijdens de eindtelling tweemaal het aangegeven aantal overwinningspunten van 1 standbeeld.

097 Categorie:
Lever 1 roze arbeider in: Krijg per gebouw “handel” 2 mark.

098 Categorie:
Lever 1 roze arbeider in: Krijg 3 mark.

099 Categorie:
Lever 1 paarse arbeider in: Krijg 3 mark.

100 Categorie:
Lever 1 bruine arbeider in: Krijg 3 mark.

101 Categorie:
Lever 1 grijze arbeider in: Krijg 3 mark.

102 Categorie:
Krijg 2 mark.

103 Categorie:
Geef 1 mark aan iedere speler (voor zover mogelijk): Krijg van elk van deze spelers 1 overwinningspunt.
Als je de vaardigheid van deze kaart gebruikt moet je alle medespelers elk 1 mark geven, als je zoveel geld bezit. Deze spelers verliezen elk 1 overwinningspunt en jij krijgt deze overwinningspunten. De andere spelers kunnen dit niet weigeren. Als je minder marken bezit dan er medespelers zijn, dan kies je met welke speler(s) je ruilt.

104 Categorie:
Zoek 1 kaart “handel” uit. Bouw dit gebouw kosteloos op een vrije bouwlocatie. Schud de stapel.

De kaart wordt altijd uit de aflegstapel getrokken. Als de gezochte kaart niet wordt gevonden in de aflegstapel, dan krijg je geen kaart maar moet de stapel wel geschud worden.

105 Categorie:
Lever 1 grijze arbeider in: Krijg per gebouwd derde segment van de stadsmuur en per standbeeld, 1 overwinningspunt.

106 Categoryie:
Lever 1 arbeider naar keuze in: Krijg het aantal mark, gelijk aan het aantal ogen van de dobbelsteen met dezelfde kleur.

107 Categoriey:
Krijg bij de eindtelling per gebouw “handel” 2 extra overwinningspunten.
Hiermee worden de gebouwen in de eigen kaartenuitstalling bedoeld.

108 Categorie:
Als je de basisactie “Bouw een stadsmuur” uitvoert: Lever de kaart van de benodigde kleur in en bouw kosteloos.

109 Categorie:
Lever tot 5 arbeiders van verschillen kleuren in: Krijg per arbeider 1 overwinningspunt en 1 mark.
Je krijgt natuurlijk alleen marken en overwinningspunten voor de daadwerkelijk ingeleverde arbeiders.

110 Categorie:
Lever 1 grijze arbeider in: Krijg per gebouw “industrie” 2 mark.

111 Categorie:
Lever 1 paarse arbeider in: Ruil zoveel arbeiders als je wilt om naar een andere kleur. *De arbeider die je inlevert voor het activeren van deze kaart, telt **niet** mee voor het aantal om te ruilen arbeiders.*

112 Categorie:
Lever 1 bruine arbeider in: Ruil zoveel arbeiders als je wilt om naar een andere kleur. *De arbeider die je inlevert voor het activeren van deze kaart, telt **niet** mee voor het aantal om te ruilen arbeiders.*

113 Categorie:
Lever 1 roze arbeider in: Ruil zoveel arbeiders als je wilt om naar een andere kleur. *De arbeider die je inlevert voor het activeren van deze kaart, telt **niet** mee voor het aantal om te ruilen arbeiders.*

114 Categorie:
Lever 1 grijze arbeider in: Ruil zoveel arbeiders als je wilt om naar een andere kleur. *De arbeider die je inlevert voor het activeren van deze kaart, telt **niet** mee voor het aantal om te ruilen arbeiders.*

115 Categorie:
Lever 1 grijze arbeider in: Krijg 2 arbeiders naar keuze.
Dit kunnen ook arbeiders van dezelfde kleur zijn of van de zojuist ingeleverde kleur.

116 Categorie:
Lever 1 paarse arbeider in: Krijg 2 arbeiders naar keuze.
Dit kunnen ook arbeiders van dezelfde kleur zijn of van de zojuist ingeleverde kleur.

117 Categorie:
Lever 1 roze arbeider in: Krijg 2 arbeiders naar keuze.
Dit kunnen ook arbeiders van dezelfde kleur zijn of van de zojuist ingeleverde kleur.

118 Categorie:
Lever 1 bruine arbeider in: Krijg 2 arbeiders naar keuze.
Dit kunnen ook arbeiders van dezelfde kleur zijn of van de zojuist ingeleverde kleur.

119 Categorie:
Zoek 1 kaart “industrie” uit. Bouw dit gebouw kosteloos op een vrije bouwlocatie. Schud de stapel.

De kaart wordt altijd uit de aflegstapel getrokken. Als de gezochte kaart niet wordt gevonden in de aflegstapel, dan krijg je geen kaart maar moet de stapel wel geschud worden.

120 Categorie:
Krijg bij de eindtelling per gebouw “industrie” 2 extra overwinningspunten.
Hiermee worden de gebouwen in de eigen kaartenuitstalling bedoeld.

121 Categorie:
Krijg 6 mark.

122 Categorie:
Als je geld krijgt voor “Park”-kaarten, dan krijg je per kaart 1 mark extra.

123 Categorie:
Krijg zoveel mark als het aantal overwinningspunten dat is aangegeven op je huidige veld op het stadhuisplein.

124 Categorie:
Lever 1 bruine arbeider in: Krijg per gebouw “banken” 2 mark.

125 Categorie:
Als je een veld vooruitschuift op het stadhuisplein: Betaal 2 mark minder dan zou moeten op basis van de geworpen dobbelstenen (kan zelfs 0 worden).
Je kan door deze kaart nooit geld uit de algemene voorraad krijgen.

126 Categorie:
Zoek 1 kaart “banken” uit. Bouw dit gebouw kosteloos op een vrije bouwlocatie. Schud de stapel.

De kaart wordt altijd uit de aflegstapel getrokken. Als de gezochte kaart niet wordt gevonden in de aflegstapel, dan krijg je geen kaart maar moet de stapel wel geschud worden.

127 Categorie:
Lever een oranje arbeider in: Krijg 1 overwinningspunt en 2 mark.

128 Categorie:
Lever een grijze arbeider in: Krijg 1 overwinningspunt en 2 mark.

129 Categorie:
Lever een paarse arbeider in: Krijg 1 overwinningspunt en 2 mark.

130 Categorie:
Lever een roze arbeider in: Krijg 1 overwinningspunt en 2 mark.

131 Categorie:
Krijg bij de eindtelling per gebouw “banken” 2 extra overwinningspunten.
Hiermee worden de gebouwen in de eigen kaartenuitstalling bedoeld.

132 Categorie:
Als je de basisactie “Bouw 1 gebouw” uitvoert: Betaal 3 mark minder (kan zelfs 0 worden).
Je kan door deze kaart nooit geld uit de algemene voorraad krijgen.

133 Categorie:
Lever 1 paarse arbeider in: Krijg per gebouw “handwerk” 2 mark.

134 Categorie:
Lever 1 roze arbeider in: Krijg per actief meerderheidsfiche 2 mark.

135 Categorie:
Lever 1 paarse arbeider in: Krijg per actief meerderheidsfiche 2 mark.

136 Categorie:
Lever 1 bruine arbeider in: Krijg per actief meerderheidsfiche 2 mark.

137 Categorie:
Lever 1 grijze arbeider in: Krijg per actief meerderheidsfiche 2 mark.

138 Categorie:
Als je de basisactie “Neem geld” uitvoert: Krijg voor de roze dobbelsteen 3 mark extra. *Deze 3 mark krijg je alleen als je bij de basisactie de dobbelsteen van deze kleur kiest.*

139 Categorie:
Als je de basisactie “Neem geld” uitvoert: Krijg voor de grijze dobbelsteen 3 mark extra.
Deze 3 mark krijg je alleen als je bij de basisactie de dobbelsteen van deze kleur kiest.

140 Categorie:
Als je de basisactie “Neem geld” uitvoert: Krijg voor de bruine dobbelsteen 3 mark extra. *Deze 3 mark krijg je alleen als je bij de basisactie de dobbelsteen van deze kleur kiest.*

141 Categorie:
Als je de basisactie “Neem geld” uitvoert: Krijg voor de paarse dobbelsteen 3 mark extra. *Deze 3 mark krijg je alleen als je bij de basisactie de dobbelsteen van deze kleur kiest.*

142 Categorie:
Krijg 1 roze, grijze, bruine en paarse arbeider.

143 Categorie:
Zoek 1 kaart “handwerk” uit. Bouw dit gebouw kosteloos op een vrije bouwlocatie. Schud de stapel.
De kaart wordt altijd uit de aflegstapel getrokken. Als de gezochte kaart niet wordt gevonden in de aflegstapel, dan krijg je geen kaart maar moet de stapel wel geschud worden.

144 Categorie:
Krijg bij de eindtelling per gebouw “handwerk” 2 extra overwinningspunten.
Hiermee worden de gebouwen in de eigen kaartenuitstalling bedoeld.

145 Categorie:
Bouw 1 muursteen, kosteloos en zonder een kaart te spelen.

146 Categorie:
Lever 1 roze arbeider in: Krijg per gebouw “leger” 2 mark.

147 Categorie:
Verlaag tot 2 keer het niveau van een onheil naar keuze. Dit kunnen ook twee verschillende soorten onheil zijn.

148 Categorie:
Zoek 1 kaart “leger” uit. Bouw dit gebouw kosteloos op een vrije bouwlocatie. Schud de stapel.

De kaart wordt altijd uit de aflegstapel getrokken. Als de gezochte kaart niet wordt gevonden in de aflegstapel, dan krijg je geen kaart maar moet de stapel wel geschud worden.

149 Categorie:
Verlaag tot 3 keer het niveau van een onheil naar keuze. Dit kunnen ook drie verschillende soorten onheil zijn.

150 Categorie:
Als je de basisactie “Bouw een stadsmuur” uitvoert: Verlaag het onheil van dezelfde kleur met 1 niveau.
De kleur van het te verlagen onheil en het segment van de muur moeten gelijk zijn. Ook hier krijg je voor het verlagen van het onheilsniveau 1 overwinningspunt.

151 Categorie:
Je kan het verhogen van het onheilsniveau voorkomen door 1 arbeider van dezelfde kleur in te leveren.
Dit geldt ook voor de gevolgen van de zwarte onheilsfiches. Als je met de uitbreiding “Extra onheil” speelt, mag je ook 2 arbeiders van de juiste kleur inleveren om beide soorten onheil te voorkomen. De geschenken die op sommige van deze fiches staan krijg je ook, maar pas na het afhandelen van het onheil. Je kan dus niet een zo verkregen arbeider inzetten om het onheil van het fiche te voorkomen. Je krijgt geen overwinningspunten voor het onheil dat zo wordt voorkomen.

152 Categorie:
Per gebouw mag je een onheil naar keuze 1 niveau verlagen.

153 Categorie:
Verlaag tot 4 keer het niveau van een onheil naar keuze. Dit kunnen ook vier verschillende soorten onheil zijn.

154 Categorie:
Krijg bij de eindtelling per gebouw “leger” 2 extra overwinningspunten.
Hiermee worden de gebouwen in de eigen kaartenuitstalling bedoeld.

155 Categorie:
Krijg bij de eindtelling voor elk verhoogd onheilsniveau 1 overwinningspunt.
Voorbeeld: Je krijgt bij de eindtelling voor de 2 naar rechts verschoven onheilsniveau-fiches 2 overwinningspunten en voor de 3 naar rechts verschoven enkele fiches in bruin, oranje en paars elk 1 overwinningspunt. Dit betekent in totaal dus 5 overwinningspunten.

156 Categorie:
Verlaag een onheil naar keuze 1 niveau.

157 Categorie:
Lever een arbeider naar keuze in: Verlaag het onheil van de gelijke kleur tot 2 niveaus.
De kleur van de arbeider en het onheil moeten gelijk zijn. Per niveau verlaging krijg je 1 overwinningspunt.

158 Categorie:
Lever 1 bruine arbeider in: Krijg per gebouw “politie” 2 mark.

159 Categorie:
Lever 1 oranje arbeider in: Verlaag het oranje onheil 1 niveau.

160 Categorie:
Lever 1 roze arbeider in: Verlaag het roze onheil 1 niveau.

161 Categorie:
Lever 1 bruine arbeider in: Verlaag het bruine onheil 1 niveau.

162 Categorie:
Lever 1 paarse arbeider in: Verlaag het paarse onheil 1 niveau.

163 Categorie:
Zoek 1 kaart “politie” uit. Bouw dit gebouw kosteloos op een vrije bouwlocatie. Schud de stapel.

De kaart wordt altijd uit de aflegstapel getrokken. Als de gezochte kaart niet wordt gevonden in de aflegstapel, dan krijg je geen kaart maar moet de stapel wel geschud worden.

164 Categorie:
Voor elke dobbelsteen die een “6” toont krijg je 1 Mark.

165 Categorie:
Een onheil vindt pas plaats als het niveau voor de vierde keer verhoogd moet worden.
Als deze kaart in je uitstalling ligt, dan vindt het onheil nog niet plaats wanneer alle drie de onheilsniveau-fiches van een kleur naar rechts verschoven zijn. Pas bij een volgende verhoging vindt het onheil plaats.

166 Categorie:
Als je de basisactie “Bouw 1 gebouw” uitvoert: Verlaag het onheil van de overeenkomstige kleur 1 niveau.

167 Categorie:
Krijg bij de eindtelling per gebouw “politie” 2 extra overwinningspunten.
Hiermee worden de gebouwen in de eigen kaartenuitstalling bedoeld.

168 Categorie:
Als je de basisactie “Verlaag het niveau van 1 onheil” uitvoert: Verlaag het onheil van de overeenkomstige kleur 2 niveaus.
Je krijgt hiervoor 2 overwinningspunten. De vaardigheid op de kaart kan niet worden gebruikt, als het verlagen van het onheilsniveau door iets anders wordt veroorzaakt dan een basisactie.

169 Categorie:
Trek van elke medespeler willekeurig een handkaart.

170 Categorie:
Lever 1 paarse arbeider in: Krijg per gebouw “onderwereld” 2 mark.

171 Categorie:
Krijg van elke medespeler 3 mark (voor zover mogelijk).

172 Categorie:
Krijg van elke medespeler 2 arbeiders van zijn keuze (voor zover mogelijk).

173 Categorie:
Elke medespeler moet een muursteen afbreken. Meerderheden en standbeelden worden hierdoor niet beïnvloed.

174 Categorie:
Zoek 1 kaart “onderwereld” uit. Bouw dit gebouw kosteloos op een vrije bouwlocatie. Schud de stapel.

De kaart wordt altijd uit de aflegstapel getrokken. Als de gezochte kaart niet wordt gevonden in de aflegstapel, dan krijg je geen kaart maar moet de stapel wel geschud worden.

175 Categorie:
Elke medespeler moet op het stadhuisplein 1 veld teruggaan.

176 Categorie:
Elke medespeler moet 1 gebouw van zijn keuze op de aflegstapel leggen.

177 Categorie:
Elke medespeler moet 1 bouwlocatie van zijn keuze op de aflegstapel leggen. Als er zich een gebouw op bevindt, dan wordt dit terug in de hand genomen.

178 Categorie:
Verlaag het niveau van 1 onheil naar keuze. Alle medespelers moeten hun onheil van dezelfde kleur 1 niveau verhogen.
Als je deze kaart uitspeelt en je kunt geen onheil een niveau verlagen, dan hoeven de medespelers hun onheil niet een niveau te verhogen.

179 Categorie:
Krijg bij de eindtelling per gebouw “onderwereld” 2 extra overwinningspunten.
Hiermee worden de gebouwen in de eigen kaartenuitstalling bedoeld.

180 Categorie:
Elke keer als een medespeler een gebouw bouwt, dan krijg je 2 mark.

181 Categorie:
Lever 1 roze arbeider in: Krijg per gebouw “geheim genootschap” 2 mark.

182 Categorie:
Als je een oranje gebouw bouwt, dan betaal je de helft van de kosten (naar boven afgerond).

183 Categorie:
Als je een paars gebouw bouwt, dan betaal je de helft van de kosten (naar boven afgerond).

184 Categorie:
Als je een roze gebouw bouwt, dan betaal je de helft van de kosten (naar boven afgerond).

185 Categorie:
Als je een bruin gebouw bouwt, dan betaal je de helft van de kosten (naar boven afgerond).

186 Categorie:
Zoek 1 kaart “geheim genootschap” uit. Bouw dit gebouw kosteloos op een vrije bouwlocatie. Schud de stapel.
Hiermee wordt altijd de betreffende trekstapel bedoeld, waaruit de gebouwde kaart is getrokken. Als in de gekozen trekstapel geen van de genoemde kaarten wordt gevonden, dan krijg je geen kaart maar moet de stapel toch geschud worden.

187 Categorie:
Als je een zwart onheilsfiche trekt, dan krijg je 1 overwinningspunt.

188 Categorie:
Als je een zwart onheilsfiche trekt, dan krijg je 2 mark.

189 Categorie:
Je mag een arbeider naar keuze als geestelijke in de kerk plaatsen, boven het veld met dezelfde kleur.

In fase IV wordt deze arbeider, samen met de geestelijke, op het overeenkomstige veld voor de kerk gezet. Hij telt dan bij de eindtelling voor alle spelers als extra geestelijke.

Voorbeeld: Een grijze arbeider wordt op het venster boven het grijze veld met symbolen geplaatst.

190 Categorie:
Lever 1 arbeider naar keuze in: Bouw kosteloos een gebouw van deze kleur ONDER een "Dierentuin"-kaart van dezelfde kleur.

Je betaalt geen bouwkosten. De vaardigheid van de kaart die onder de "Dierentuin"-kaart ligt, kun je tijdens het spel op de normale manier gebruiken. Bij de eindtelling levert deze kaart echter geen overwinningspunten op.

191 Categorie:
Krijg bij de eindtelling per gebouw "geheim genootschap" 2 extra overwinningspunten.

Hiermee worden de gebouwen in de eigen kaartenuitstalling bedoeld.

192 Categorie:
Je mag op je bouwlocaties telkens 2 gebouwen naar keuze bouwen.

193 Categorie:
Lever 1 bruine arbeider in: Trek 2 kaarten en neem ze in je hand, leg 2 kaarten af.

194 Categorie:
Per bouwlocatie van verschillende kleuren krijg je 2 mark (maximaal 10 mark).

195 Categorie:
Lever 1 oranje arbeider in: Krijg per gebouw "haven" 2 mark.

196 Categorie:
Lever 1 oranje arbeider in: Trek 1 kaart en neem deze in je hand.

197 Categorie:
Lever 1 grijze arbeider in: Trek 1 kaart en neem deze in je hand.

198 Categorie:
Lever 1 roze arbeider in: Trek 1 kaart en neem deze in je hand.

199 Categorie:
Lever 1 bruine arbeider in: Trek 1 kaart en neem deze in je hand.

200 Categorie:
Zoek 1 kaart "haven" uit. Bouw dit gebouw kosteloos op een vrije bouwlocatie. Schud de stapel.

De kaart wordt altijd uit de aflegstapel getrokken. Als de gezochte kaart niet wordt gevonden in de aflegstapel, dan krijg je geen kaart maar moet de stapel wel geschud worden.

201 Categorie:
Trek 3 kaarten en neem ze in je hand.

202 Categorie:
Lever 1 roze arbeider in: Neem de bovenste kaart van de aflegstapel en voer hiermee een basisactie uit.

203 Categorie:
Bij de eindtelling krijg je 5 overwinningspunten als je bouwlocaties in alle 5 kleuren hebt neergelegd.

De bouwlocaties moeten zich tijdens de eindtelling nog in je kaartenuitstalling bevinden.

204 Categorie:
Krijg bij de eindtelling per gebouw "haven" 2 extra overwinningspunten.

Hiermee worden de gebouwen in de eigen kaartenuitstalling bedoeld.

205 Categorie:
Krijg bij de eindtelling1 overwinningspunt per 2 arbeiders.

Deze arbeiders moeten zich op je spelersbord bevinden.

206 Categorie:
Krijg 1 roze arbeider en 3 mark.

207 Categorie:
Krijg 1 grijze arbeider en 3 mark.

208 Categorie:
Krijg 1 oranje arbeider en 3 mark.

209 Categorie:
Krijg 1 bruine arbeider en 3 mark.

210 Categorie:
Lever 1 bruine arbeider in: Krijg per gebouw "kerk" 2 mark.

211 Categorie:
Zoek 1 kaart "kerk" uit. Bouw dit gebouw kosteloos op een vrije bouwlocatie. Schud de stapel.

De kaart wordt altijd uit de aflegstapel getrokken. Als de gezochte kaart niet wordt gevonden in de aflegstapel, dan krijg je geen kaart maar moet de stapel wel geschud worden.

212 Categorie:
Lever 1 grijze arbeider in: Krijg voor elke dobbelsteen die een "1" toont 1 arbeider in de overeenkomstige kleur. Krijg 1 arbeider naar keuze voor een zwarte dobbelsteen met een "1".

213 Categorie:
Lever 1 oranje arbeider in: Krijg voor elke dobbelsteen die een "1" toont 1 overwinningspunt.

214 Categorie:
Als je een veld vooruitgaat op het stadhuisplein, verlaag dan een onheil naar keuze 1 niveau.

215 Categorie:
Krijg bij de eindtelling per gebouw “kerk” 2 extra overwinningspunten.
Hiermee worden de gebouwen in de eigen kaartenuitstalling bedoeld.

216 Categorie:
Lever 1 roze arbeider in: Krijg 2 arbeiders naar keuze en 3 overwinningspunten.

217 Categorie:
Krijg 2 mark per verschillend gekleurde soort onheil dat minstens 1 niveau verhoogd is.

218 Categorie:
Lever 1 oranje arbeider in: Krijg per gebouw “emigranten” 2 mark.

219 Categorie:
Lever 1 bruine arbeider in: Trek een kaart, leg deze neer als bouwlocatie en lever 1 arbeider van dezelfde kleur in.
Je mag de kaart van een stapel naar keuze trekken.

220 Categorie:
Lever 1 roze arbeider in: Trek een kaart, leg deze neer als bouwlocatie en lever 1 arbeider van dezelfde kleur in.
Je mag de kaart van een stapel naar keuze trekken.

221 Categorie:
Lever 1 oranje arbeider in: Trek een kaart, leg deze neer als bouwlocatie en lever 1 arbeider van dezelfde kleur in.
Je mag de kaart van een stapel naar keuze trekken.

222 Categorie:
Lever 1 grijze arbeider in: Trek een kaart, leg deze neer als bouwlocatie en lever 1 arbeider van dezelfde kleur in.
Je mag de kaart van een stapel naar keuze trekken.

223 Categorie:
Zoek 1 kaart “emigranten” uit. Bouw dit gebouw kosteloos op een vrije bouwlocatie. Schud de stapel.

De kaart wordt altijd uit de aflegstapel getrokken. Als de gezochte kaart niet wordt gevonden in de aflegstapel, dan krijg je geen kaart maar moet de stapel wel geschud worden.

224 Categorie:
Wanneer je een basisactie kiest lever je 1 grijze arbeider in om de kleur van de gebruikte kaart te veranderen in een kleur naar keuze.

Dit heeft voor de specifieke basisacties de volgende effecten:
1) X geld nemen: *Noem de kleur en neem het geld, dat overeenkomt met de dobbelsteen van de genoemde kleur, uit de algemene voorraad.*
2) 3 arbeiders nemen: *Noem de kleur en neem 3 arbeiders van de genoemde kleur.*
3) Bouw een stadsmuur: *Noem de kleur en bouw een muursteen in een segment van de stadsmuur met de overeenkomstige kleur. Betaal de gebruikelijke kosten..*
4) Verlaag het niveau van 1 onheil: *Noem de kleur en verlaag het onheil van de genoemde kleur 1 niveau. Je krijgt zoals gebruikelijk een overwinningspunt.*
5) Leg een bouwlocatie neer: *Noem de kleur en lever de overeenkomstige arbeiders in om de “van kleur veranderde” kaart neer te leggen. Zo kun je bijvoorbeeld met een bruine arbeider een niet-bruine bouwlocatie neerleggen. Tijdens het verdere verloop van het spel heeft de bouwlocatie de originele kleur.*
6) Bouw 1 gebouw: *De kaart heeft in dit geval geen effect.*

225 Categorie:
Krijg bij de eindtelling per gebouw “emigranten” 2 extra overwinningspunten.
Hiermee worden de gebouwen in de eigen kaartenuitstalling bedoeld.

226 Categorie:
Als je een veld vooruitgaat op het stadhuisplein, dan krijg je 1 overwinningspunt.

227 Categorie:
Lever 1 roze arbeider in: Krijg per verschillende kleur arbeiders in jouw voorraad 1 mark.
“Jouw voorraad” betekent alle arbeiders op jouw spelersbord.

228 Categorie:
Activeer 1 gebouw met een bliksemschicht-symbool van een medespeler. *Behandel dit gebouw alsof je het zojuist zelf gespeeld hebt. Het gebouw blijft in de kaartenuitstalling van de medespeler.*

229 Categorie:
Lever 1 bruine arbeider in: Krijg per gebouw “mystiek” 2 mark.

230 Categorie:
Lever 1 oranje arbeider in: Krijg “X” mark voor de “X” ogen die de zwarte dobbelsteen toont.

231 Categorie:
Als je een zwart onheilsfiche trekt, dan negeer je het aangegeven onheil en verhoog je een onheil naar keuze 1 niveau.
Als er met de uitbreiding “Extra onheil” wordt gespeeld dan mag je beide aangegeven soorten onheil negeren en in plaats hiervan 2 soorten onheil naar keuze een niveau verhogen. Het kleine geschenk, dat op sommige onheilsfiches is afgebeeld, krijg je ook wanneer je een onheil naar keuze een niveau verhoogt.

232 Categorie:
Als je een muursteen bouwt, betaal je de kosten gelijk aan het aantal ogen van de zwarte dobbelsteen en niet de aangegeven kosten.
Voorbeeld: De zwarte dobbelsteen toont een “1”. Je wil een muursteen bouwen die 5 mark kost. Door deze kaart te gebruiken betaal je slechts 1 mark.

233 Categorie:
Krijg zoveel overwinningspunten als het getal dat de zwarte dobbelsteen aangeeft.

234 Categorie:
Lever een roze arbeider in: Trek zoveel kaarten van de aflegstapel als het getal dat de zwarte dobbelsteen aangeeft. Leg hetzelfde aantal kaarten af.

Voorbeeld: De zwarte dobbelsteen toont een "4". Je trekt de 4 bovenste kaarten van de aflegstapel en neemt deze in je hand. Hierna leg je 4 kaarten naar keuze af. Je beslist zelf welke kaart hierna open bovenop de aflegstapel ligt.

235 Categorie:
Lever een grijze arbeider in: Verschuif de geestelijke van de huidige ronde in de kerk 1 veld naar links of naar rechts.
In fase IV wordt de geestelijk dan ook, overeenkomstig de nieuwe positie, voor de kerk geplaatst.

236 Categorie:
Trek een zwart onheilsfiche: Elke medespeler moet het onheil in de aangegeven kleur 1 niveau verhogen.

237 Categorie:
Als andere dobbelstenen hetzelfde getal tonen als de zwarte dobbelsteen, dan krijg je 1 arbeider per overeenkomstige kleur.

Voorbeeld: De zwarte dobbelsteen toont een "4" en dit geldt ook voor de bruine en paarse dobbelsteen. Je krijgt 1 bruine en 1 paarse arbeider.

238 Categorie:
Zoek 1 kaart "mystiek" uit. Bouw dit gebouw kosteloos op een vrije bouwlocatie. Schud de stapel.

De kaart wordt altijd uit de aflegstapel getrokken. Als de gezochte kaart niet wordt gevonden in de aflegstapel, dan krijg je geen kaart maar moet de stapel wel geschud worden.

239 Categorie:
Krijg bij de eindtelling per gebouw "mystiek" 2 extra overwinningspunten.

Hiermee worden de gebouwen in de eigen kaartenuitstalling bedoeld.

240 Categorie:
Als een medespeler een veld op het stadhuisplein vooruit wil gaan, dan moet hij de waarde van de zwarte dobbelsteen bij de kosten optellen.

Voorbeeld: Drie dobbelstenen tonen "1" + "2" + "1" = 4 en de zwarte dobbelsteen toont een "5". In dit geval moeten medespelers 9 mark betalen als ze 1 veld op het stafhuisplein vooruit willen gaan. Deze kaart wordt in fase II gebruikt en treft alleen je medespelers, zelf word je hier niet door geraakt.

Er kunnen interacties zijn met andere kaarten (kosteloos een veld vooruitgaan, andere kosten betalen). Ook dan geldt dat dat de waarde die is aangegeven op de zwarte dobbelsteen, betaald moet worden, tenzij de medespeler de zwarte dobbelsteen mag negeren (burgemeesterfiche).

241 - 260 Categorie:

Geen extra effecten. Deze kaarten leveren bij de eindtelling het aangegeven aantal overwinningspunten op.

261 Categorie:
Krijg 1 mark.

262 Categorie:
Krijg 1 grijze arbeider.

263 Categorie:
Trek 1 grijze kaart extra.

264 Categorie:
Krijg 1 overwinningspunt.

265 Categorie:
Krijg 1 mark.

266 Categorie:
Krijg 1 oranje arbeider.

267 Categorie:
Trek 1 oranje kaart extra.

268 Categorie:
Krijg 1 overwinningspunt.

269 Categorie:
Krijg 1 mark.

270 Categorie:
Krijg 1 bruine arbeider.

271 Categorie:
Trek 1 bruine kaart extra.

272 Categorie:
Krijg 1 overwinningspunt.

273 Categorie:
Krijg 1 mark.

274 Categorie:
Krijg 1 paarse arbeider.

275 Categorie:
Trek 1 paarse kaart extra.

276 Categorie:
Krijg 1 overwinningspunt.

277 Categorie:
Krijg 1 mark.

278 Categorie:
Krijg 1 roze arbeider.

279 Categorie:
Trek 1 roze kaart extra.

280 Categorie:
Krijg 1 overwinningspunt.

Overzicht van de geestelijken-fiches

Basisactie “Neem geld”:
+2 mark

Basisactie “Neem geld”:
-2 mark

Basisactie “Neem arbeiders”:
+ 1 arbeider in een kleur naar keuze

Basisactie “Neem arbeiders”:
- 1 arbeider in een kleur naar keuze

Basisactie “Bouw een stadsmuur”:
De kosten worden 2 mark verlaagd (minimaal 0)

Basisactie “Bouw een stadsmuur”: De kosten worden 2 mark verhoogd

In fase II “Stadhuisplein”:
De kosten worden 2 mark verlaagd (minimaal 0)

In fase II “Stadhuisplein”:
De kosten worden 2 mark verhoogd

Als vooruitgaan op het stadhuisplein niet mogelijk is, vanwege het ontbreken van dobbelstenen met “1” of “2”, dan blijft het ook nu niet mogelijk.

Basisactie “Bouw 1 gebouw”: De kosten worden 2 mark verlaagd (minimaal 0)

Basisactie “Bouw 1 gebouw”: De kosten worden 2 mark verhoogd

Alle spelers hebben in deze cyclus:
+ 1 actie (het aantal kaarten blijft gelijk => 5)

Alle spelers hebben in deze cyclus:
- 1 actie (het aantal kaarten blijft gelijk => 5)

Basisactie “Neem geld”:
Oranje, roze en paarse dobbelsteen => + 2 mark

Basisactie “Neem geld”:
Oranje, roze en paarse dobbelsteen => - 2 mark

Basisactie “Neem geld”:
Grijze en bruine dobbelsteen => + 2 mark

Basisactie “Neem geld”:
Grijze en bruine dobbelsteen => - 2 mark

In fase II “Plaats een geestelijke in de kerk”: Alle spelers moeten **al** hun handkaarten afleggen.
Daarna trekt iedereen exact 1 kaart van elk van de 5 kleuren.

In fase II “Plaats een geestelijke in de kerk”: Alle spelers moeten **al** hun handkaarten afleggen.
Daarna trekt iedereen kaarten van exact 2 stapels, zodanig dat je een combinatie 2 / 3 of 3 / 2 in handen hebt.

Gevolgen van andere kaarten worden hierna op de gebruikelijke manier toegepast.

In fase II “Schepen activeren”: In deze cyclus worden alle schepen geactiveerd

In fase II “Schepen activeren”: In deze cyclus worden geen schepen geactiveerd

Dit gebeurt ongeacht de uitkomst van de dobbelstenen. Dit betekent dat alle uitkomsten “3” en “4” genegeerd worden.

Basisactie “Neem arbeiders”: Oranje, roze en paarse kaart => + 1 arbeider van deze kleur

Basisactie “Neem arbeiders”: Grijze en bruine kaart => + 1 arbeider van deze kleur

In deze cyclus wordt oranje, roze en paars onheil genegeerd

In deze cyclus wordt bruin, grijs en zwart onheil genegeerd

Overzicht van de beursfiches

B01 - Voorkant (groen):

Basisactie “NEEM GELD”: Je **krijgt het aantal mark**, gelijk aan de huidige beurswaarde, **extra**.
Stappen: 1 - 2 - 3 *(van onder naar boven)*

B02 - Achterkant (rood):

Basisactie “NEEM GELD”: Je **krijgt het aantal mark**, gelijk aan de huidige beurswaarde, **minder**.
Stappen: 1 - 2 - 2 *(van boven naar onderen)*

B03 - Voorkant (groen):

Basisactie “NEEM ARBEIDERS”: Je krijgt het aantal **arbeiders**, gelijk aan de huidige beurswaarde, **extra**.
Stappen: 0 - 1 - 2 *(van onder naar boven)*

B04 - Achterkant (rood):

Basisactie “NEEM ARBEIDERS”: Je neemt de **arbeiders** en betaalt hiervoor **eenmalig** het aantal mark, gelijk aan de huidige beurswaarde.
Stappen: 1 - 1 - 2 *(van boven naar onderen)*

B05 - Voorkant (groen):

Basisactie “BOUW EEN STADSMUUR”: Je **krijgt** direct het aantal **overwinningspunten**, gelijk aan de huidige beurswaarde.
Stappen: 1 - 1 - 2 *(van onder naar boven)*

B06 - Achterkant (rood):

Basisactie “BOUW EEN STADSMUUR”: Je verliest direct het aantal **overwinningspunten**, gelijk aan de huidige beurswaarde.
Stappen: 1 - 1 - 2 *(van boven naar onderen)*

B07 - Voorkant (groen):

Basisactie “VERLAAG HET ONHEILSNIVEAU”: Je **krijgt** het aantal **overwinningspunten**, gelijk aan de huidige beurswaarde, **extra**.
Stappen: 0 - 1 - 2 *(van onder naar boven)*

B08 - Achterkant (rood):

Basisactie “VERLAAG HET ONHEILSNIVEAU”: Je moet direct het aantal **mark**, gelijk aan de huidige beurswaarde, **betalen**.
Stappen: 1 - 1 - 2 *(van boven naar onderen)*

B09 - Voorkant (groen):

Basisactie “LEG EEN BOUWLOCATIE NEER”: Je **krijgt** direct het aantal **overwinningspunten**, gelijk aan de huidige beurswaarde.
Stappen: 1 - 1 - 2 *(van onder naar boven)*

B10 - Achterkant (rood):

Basisactie “LEG EEN BOUWLOCATIE NEER”: Je moet 1 arbeider extra inleveren, in de kleur gelijk aan de huidige beurswaarde.
Stappen: Grijs – paars / bruin – roze / oranje *(van boven naar onderen)*

B11 - Voorkant (groen):

Basisactie “BOUW 1 GEBOUW”: Je krijgt een **korting**, gelijk aan de huidige beurswaarde.
Stappen: 1 - 2 - 3 *(van onder naar boven)*

B12 - Achterkant (rood):

Basisactie “BOUW 1 GEBOUW”: Je moet het aantal **mark**, gelijk aan de huidige beurswaarde, **extra betalen**.
Stappen: 1 - 2 - 3 *(van boven naar onderen)*

B13 - Voorkant (groen):

Basisactie “NEEM ARBEIDERS”: Je krijgt **een arbeiders, in de kleur gelijk aan de huidige beurswaarde, extra**.
Stappen: Paars – roze / grijs – oranje / bruin *(van onder naar boven)*

B14 - Achterkant (rood):

Basisactie “BOUW 1 GEBOUW”: Je moet het aantal **arbeiders**, gelijk aan de **huidige beurswaarde**, **extra inleveren**.
Stappen: 0 - 1 - 2 *(van boven naar onderen)*

B15 - Voorkant (groen):

Basisactie “NEEM GELD”: Je **krijgt** het aantal **arbeiders**, gelijk aan de huidige beurswaarde en in de **kleur van de gebruikte dobbelsteen** om het geld te nemen, **extra**.
Stappen: 1 - 2 - 3 *(van onder naar boven)*

B16 - Achterkant (rood):

Basisactie “BOUW EEN STADSMUUR”: Je moet het aantal **mark**, gelijk aan de huidige beurswaarde, **extra betalen**.
Stappen: 1 - 2 - 3 *(van boven naar onderen)*

B17 - Voorkant (groen):

Basisactie “VERLAAG HET ONHEILSNIVEAU”: Je **krijgt** direct het aantal **mark**, gelijk aan de huidige beurswaarde, extra.
Stappen: 1 - 2 - 3 (*van onder naar boven*)

B18 - Achterkant (rood):

Basisactie “LEG EEN BOUWLOCATIE NEER”: Je moet direct het aantal **mark**, gelijk aan de huidige beurswaarde, **extra betalen**.
Stappen: 1 - 2 - 3 *(van boven naar onderen)*

B19 - Voorkant (groen):

Basisactie “BOUW EEN STADSMUUR”: Je **betaalt niets** voor de muurstenen die je bouwt in een segment met de kleur gelijk aan de huidige beurswaarde.
Stappen: Oranje – grijs / paars – roze / bruin *(van onder naar boven)*

B20 - Achterkant (rood):

Basisactie “BOUW EEN STADSMUUR”: Je **betaalt** voor de muurstenen die je bouwt in een segment met de kleur gelijk aan de huidige beurswaarde, **1 mark extra**.
Stappen: Bruin – roze / paars – grijs / oranje *(van boven naar onderen)*

Overzicht van de extra onheilsfiches

Dubbel onheil

Je moet het niveau van beide soorten onheil verhogen.

Oranje + roze

Roze + paars

Paars + grijs

Grijs + bruin

Bruin + oranje

Kleine geschenken

Je moet eerst het niveau van het afgebeelde onheil verhogen. Daarna mag je een “klein geschenk” nemen.

Oranje + Trek 1 kaart naar keuze

Roze + Krijg 1 overwinningspunt

Paars + Krijg 1 arbeider naar keuze

Grijs + Krijg 2 mark

Bruin + Verlaag een onheil, anders dan bruin, 1 niveau (je krijgt geen overwinningspunt)

Overzicht van de burgemeesterfiches

Carl Friederich Petersen

Start: 10 mark + 2 x 5 arbeiders

Vaardigheid: Je handlimiet is 7 kaarten.

In alle regels die gaan over de handkaarten mag je in plaats van 5 nu 7 lezen.

Start: 5 mark + 0 x 5 arbeiders

Vaardigheid: Het verlagen van een onheilsniveau levert nu 2 overwinningspunten op (in plaats van 1).

Gustav Heinrich Kirchenpauer

Start: 10 mark + 0 x 5 arbeiders

Vaardigheid: Bij elke verhoging van een onheilsniveau krijg je een arbeider in de kleur van het onheil.

Start: 5 mark + 2 x 5 arbeiders

Vaardigheid: Eenmaal per cyclus mag je een "gebouw (III)" tweemaal activeren, zelfs in dezelfde ronde. *(Betaal beide keren en leg na de beurt een tweede activeringsfiche op de kaart).*

Hermann Anthony C. Weber

Start: 10 mark + 1 x 5 arbeiders

Vaardigheid: Je mag de zwarte onheilsfiches negeren en ook de kosten van de zwarte dobbelsteen als je vooruitgaat op het stadhuisplein.

Start: 10 mark + 2 x 5 arbeiders

Vaardigheid: Je krijgt 5 mark voor het activeren van een meerderheidsfiche. Neem het geld direct wanneer je het fiche omdraait. *Als je vanwege een kaart, een meerderheidsfiche terug moet draaien naar de niet-gekleurde zijde, dan krijg je opnieuw 5 mark, als je het fiche later nogmaals kunt activeren.*

Johannes Versmann

Start: 7 mark + 1 x 5 arbeiders

Vaardigheid: Als je een "0-gebouw" bouwt, dan krijg je direct 1 overwinningspunt en 2 mark.

Start: 5 mark + 1 x 5 arbeiders

Vaardigheid: Elke keer als je een bouwlocatie neerlegt, dan krijg je direct 1 overwinningspunt.

Johann Georg Mönckeberg

Start: 10 mark + 1 x 5 arbeiders

Vaardigheid: Elke muursteen die je bouwt kost exact 2 mark.

Start: 5 mark + 1 x 5 arbeiders

Vaardigheid: Elke keer als je zelf de basisactie "Neem geld" uitvoert, dan krijg je +2 mark.

Overzicht van de schepen

Paars schip:

Krijg 4 mark.

Oranje schip:

Neem 3 arbeiders van dezelfde kleur, naar keuze.

Grijs schip:

Neem de bovenste kaart, in de kleur van de zojuist gebouwde muursteen *(de kleur van het muursegment)*, van de trekstapel. Voer met deze kaart een basisactie uit.

Roze schip:

Betaal 3 mark en ga 1 veld vooruit op het stadhuisplein.

Door deze actie is het mogelijk om vaker dan 1x per cyclus, op het stadhuisplein vooruit te gaan.

Bruin schip:

Gebruik direct 1 van jouw gebouwen met een bliksemschicht-symbool.

Zwart schip:

Verlaag het niveau van 1 onheil naar keuze en krijg zoals gebruikelijk 1 overwinningspunt.

est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.